

Hjemmecomputer

Maj/Juni 1988 5/6  
5. Årgang Nok. 28,50  
KUN DKR. 28,50

# L RUN

ALT OM COMMODORE

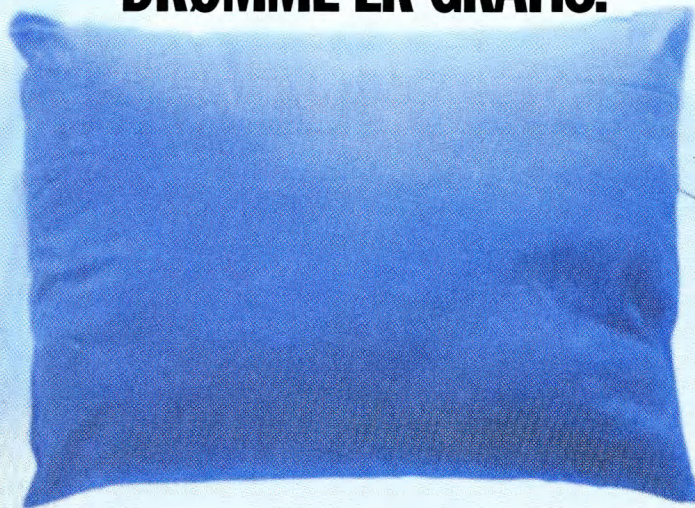
Test af de  
sidste nye  
Commodore-spil

Masser af programmer  
til C-64 og C-128

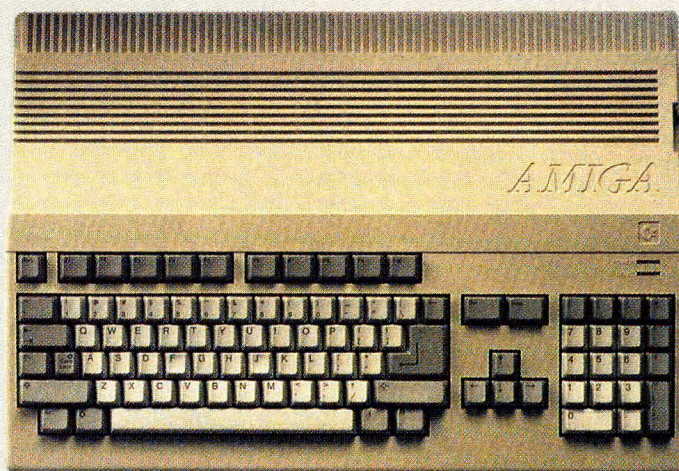




**DRØMME ER GRATIS.**



**HOLD OP MED AT DRØMME.**



**AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-**

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



**Commodore**

Fordi fremtiden forlængst  
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHÅNDLER





# LRUN

Rapport fra Hanovermessen ..	5	Ferrari Formula One .....	31
NEWSDESK.....	7	Kaptan Peek & Poke.....	32
Danske Spilprogramører: Stor rapport med alle de seneste rygter .....	8	Read Disk Name & ID .....	34
High Score - Liste med helt nye rekorder .....	21	Make Slide .....	35
SOFT SPOT med de sidste nye spilanmeldelser .....	22	Skærm Scroll .....	36
Bedlam .....	22	IC RUN's store maskinkodekursus.....	37
Power at Sea .....	24	The Bards Tale 2 .....	42
Side Arms .....	25	Adventuresiderne med Bigby's Hytte .....	44
Arkanoid.....	26	Bigby's Brevkasse .....	46
XR 35 Fighter Mission .....	28	AMIGA Tips & Tricks.....	48
Ricochet .....	29	128'er programmer COMfect.	50
		Ronnie Rubberducks Brevkasse.....	51

**Næste nummer udkommer den  
30. Juni**

**Chefredaktør  
& ansvarlig udgiver:**  
Hans Christian Thaysen

**Software-redaktør:**  
Martin Plantener Jensen

**Redaktionelle  
medarbejdere:**  
Otto Plantener Jensen  
Jan Trzakowski  
Flemming Lerbæk  
Casper Gjerris  
Martin Lundsgaard Jensen  
Bo Reestrup Petersen

Rikard Nielsen  
Lars Jørgensen  
Sune Hodal  
Lenart Bunch  
Curt Kjærsgaard  
Thomas Wilhelmsen  
Thomas Fiil

**Adventure redaktør:**  
Søren Bang Hansen

**Fotograf:**  
Martin & Otto P. Jensen

**Tegninger & lay out:**  
Thaysens Tegnestue

**Repro & Tryk:**  
G. R. T. Aps

**Distribution:**  
DCA, Avispostkontoret  
Narvesen  
**Redaktion & udgiver:**  
IC RUN Thaysen  
Vejlebrovej 116  
2635 Ishøj

**Annoncepriser:**  
1 side 5.375,-  
1/2 side 2.855,-  
1/4 side 1.800,-  
1/8 side 1.190,-

1 farve..... 1.365,-  
4 farver..... 2.365,-



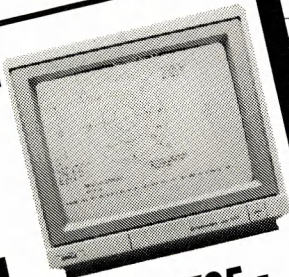
# DATA GREJ

FOR DATA-  
FREAKS

## COMMODORE 1084

Farvemonitor til C64, 128  
og AMIGA

**3495,-**



## AMIGA DISKDEV

Eksternt 3 1/2", 880K til  
A 500, 1000, 2000 og den nye PC 1

## COMMODORE 1541 diskdev

**1795,-**

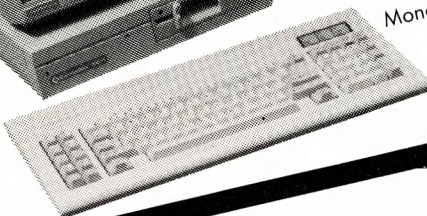
**1995,-**

## COMMODORE PC 1

Hop med på PC-dillen.  
Commodore har gjort det  
muligt at køre IBM-PC kom-  
patibel til en meget billig  
pris. 512K ram, 1 360K disk-  
drev samt MS-dos 3.2 og  
GW basic.

**4495,-**

Monocrom monitor  
**995,-**



## COMMODORE DPS 1120

**FOR  
5495,-**

Avanceret typehjulprinter. Skriver med samme  
høje kvalitet som en skrive-  
maskine og på enhver  
form for papir - også  
dit eget brevpapir og  
med en skrivebredde  
på helt op til 297 mm.  
Leveres med interface til  
C16, PLUS 4, VIC 20, 64 og 126.

**2495,-**

**KUN 695,-**

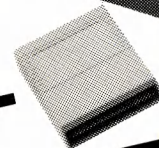
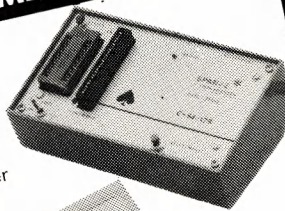
Løs traktorffremføring.



## SPAR 2 EPROMBRÆNDER

En oplagt gaveidé.  
Da SPAR 2 er  
dansk udviklet og  
produceret, og alle  
programtekster og  
brugsanvisninger er  
på DANSK

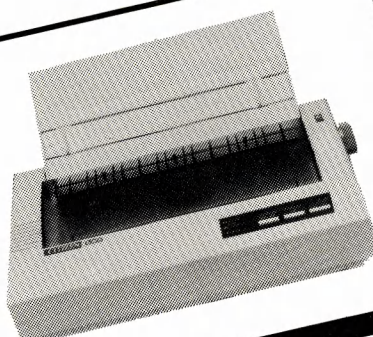
**1195,-**



## CITIZEN PRINTER

Citizen 120D med 2 års garanti,  
kan leveres med interface til  
Commodore, Centronics eller  
seriel. Du kan også få den med  
Commodore navn på til samme  
pris. Så hedder den MPS 1200

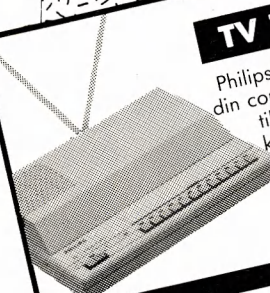
**2495,-**



## TV TUNER

Philips AV 7300 gør  
din computermonitor  
til et komplet 12  
kanal tv, leveres  
med dobbelt  
stueantenne

**1395,-**



Alle priser er incl. moms og  
1 års garanti, der er dog 2  
års garanti på Citizen.

**Finax  
Konto**

## BETAFONS DATABASE

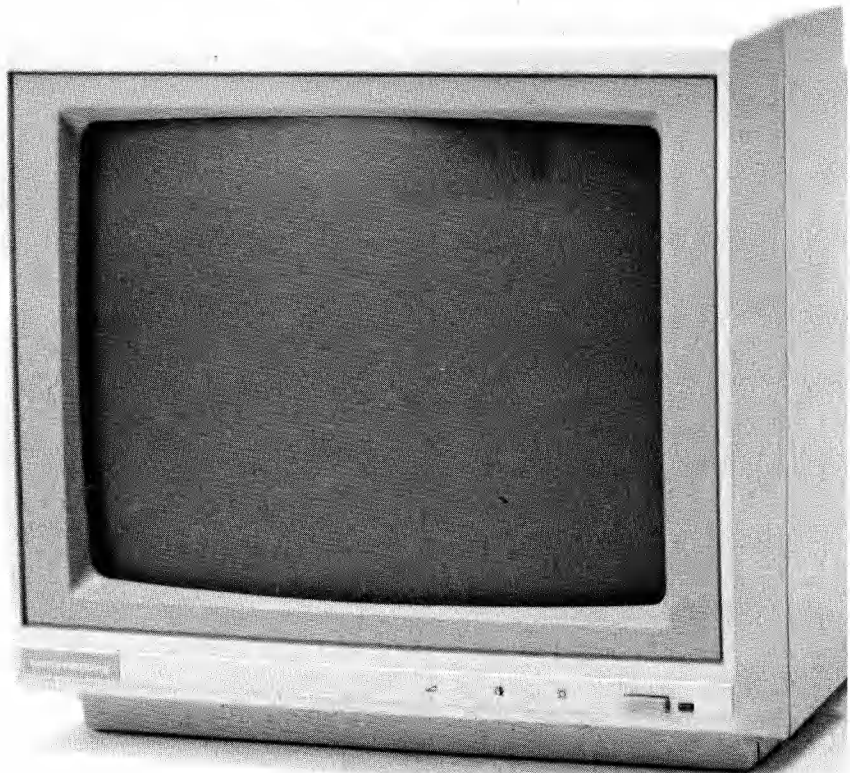
Har du fået modem, kan du ringe til Betafons data-  
base og læse nyheder og/eller skrive sammen med  
andre brugere. Ring på 01 24 17 70. 300/300, 1200/75,  
1200/1200 og 2400/2400 Baud.

## BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V  
Telf. 01 31 02 73



Vor udsendte medarbejder Thomas Wilhelmsen  
beretter om



## IC-RUN i Hanover.

Som altid er det i Hanover på den årlige computerudstilling at tingene foregår. Det er tiden hvor der skal hentes nyheder om produkter som er på vej, og som vil kunne ses på markedet i løbet af det kommende år. IC-RUN havde selvfølgelig en mand i Hanov-

Hanover må betegnes for en af de største computerudstillinger der bliver holdt i verden. Med kæmpestande, hvor den ene overgår den anden, godt repræsenteret ved IBM, Epson, Casio etc. Godt med i størrelsen finder vi Commodores stand, hvor der som altid er stoppet til med mennesker...

Og det var ganske forståeligt, for der var masse af nyheder at finde i Hanover. Standen var som altid godt besøgt, men det som folk havde ventet at se på udstillingen, nemlig en Kickstart Version 1.3, var der ikke noget af. Det eneste som blev oplyst om Kickstart V1.3 var, at den var på vej, og den blev ventet i september/oktober måned. Kickstart 1.3 vil udmærke sig

ved at den gør det nemmere for brugere af harddisks. Det vil med version 1.3 blive muligt at boote fra Harddisken når Amigaen startes op.

En ny blitterchip til Amiga 500 & 200 Version B, gør det dobbelt så godt at være Amiga-ejer. Blitterchip'en, der er det samme som interlase, sørger for, at man kommer op på 31 Khz, hvorimod den nuværende er på ca. 15 Khz. Det svarer altså til en fordobling, så nu må vi håbe på en ny god monitor fra Commodore, men efter hvad de udenste rygter siger så skulle den være på vej. Som få Amiga 2000 Version A ejere måske bemærkede i starten, så var den kun for version B2000, og dette må indtil nu betegnes for korrekt. Der er sket væsentlige ændringer i B modellen af 2000'eren, så A modellen vil få svært ved at være kompatibel med denne nye chip. Det skulle iøvrigt være en chip på intet mindre end 96 ben!!!

Endelig så vi motorola's 68020 kort, og et enkelt

68030 Kort var der såmænd også, men dette må betegnes som fremtidssnak. Som mange sikkert ved så er der hastighedsforøgelse samt skift til 32 bit ved at bruge Motorola's 68020.

### AMIGA 2500 til efteråret!

Rygter om en Amiga 3000 må indtil videre stilles i ro, for først skal Commodore lancere sin Amiga A2500. Det bliver en computer der er baseret på en Motorola 68020 processor, og de vil derfor køre under 32 bit. Der er meget få oplysninger om denne Amiga A2500 fra Commodore, men det vides dog at den vil køre under UNIX systemet. En lancering i det sene forår er et realistisk bud på denne maskine!

Commodore ventes at lancere en ny Sort/Hvid monitor hen i foråret. Monitoren som kører med 1008 x 1024 punkter på skærmen, kører i fire gråtoner. Måske er det ikke så smart men en sort/hvid monitor i den opløsning, når andre firmaer lancerer sam-

me system i farver.

Comodore havde under udstillingen det som ATARI har drømt om de sidste par år - nemlig »Transputeren«. Transputeren gør det muligt at få op til 5 processorer til at lave samme operation, og derved opnås en rigtig stor hastighed. Der er blevet lavet en test af denne funktion som hedder en »Dhrystone« test. Denne test kom på Amigaen op på 3.600, hvorimod en af de dyrere Wax'er klarer denne test på 2.600, altså er Amigaen klart overlegen.

Generelt kan det siges om udstillingen i Hanover at der denne gang blev satset på de større computere som Amiga & PC serien fra Commodore. Hvis man var heldig fik man øje på en 64'er. En spændende udstilling, der i forhold til konkurrenterne beviser at Commodore stadig har noget at sige og vi kan forvente større produktudvikling til Amigaen.

Thomas Wilhelmsen





## IC-RUN BBS — Et populært BBS i Danmark

Under opstarten af IC-RUN BBS var vi spændte på om det overhovedet ville kunne klare sig opkaldsmæssigt, men IC-RUN BBS kunne pr. 01.04.88. notere sig omkring 5.000 opkald, der fordeler sig over ca. 40-50 i døgnet, afhængig af fjernsynsprogrammet, og udgivelsen af IC-RUN.

I løbet af den korte periode er det lykkedes os at få stabilet utroligt mange Amiga programmer på benene. Godt 180 programmer til Amiga har vi til Download på basen, og det skal her lige bemærkes at ikke alle programmer kommer til Download. Det er kun programmer som der kan have et decideret formål ved udførsel, derfor finder du ikke mange demoprogrammer etc.

Til Commodore 64 har vi efterhånden rundet 100 programmer, hvoraf halvdelen er fra vore brugere. Dette værdsætter vi meget højt, da man kun på den måde kan udveksle erfaringer med computeren.

Vores MailBox er et besøg værd. Der er seriøse diskussioner om fremtidige produkter, nye produkter, programmering og meget andet. Har du et problem, så gå du ikke helt forkert hvis du smider et brev i vores MailBox, for så er der garanteret en imellem os alle der kan hjælpe dig.

### Fremtiden

Fremtiden tegner lyst for IC-RUN BBS. Inden sommeren er over os regner vi med at komme med i et nystartet net for en specialgruppe Commodore Brugere. Planerne for dette net er ikke helt færdiglagt, men vi kan da sige så meget at vi vil være først med nyhederne når de indløber fra vores kilder.

Endvidere kan folk med Amiga se frem til det nye system da der vil komme en del at glæde sig over for dem. Vi har nemlig fået 250 Megabyte Public Domain Software til Commodore amiga som du vil få mulighed for at Downloade. Hvis ikke du kan Downloade det, vil du få mulighed

for at bestille det gennem basen og modtage disketten få dage efter bestillingen, og i nogle tilfælde allerede dagen efter. Dette kan dog kun lade sig gøre hvis man har penge på kontoen.

### Password

Der er snart gået lang tid siden at vi har offentliggjort vores månedlige password. Derfor syntes vi at det vil være på plads at give endnu et password, og derfor har vi valgt at passwordet skal være: **[ LIST ]**.

Husk at det er kantede parenteser omkring LIST.

Så er der kun tilbage at sige: Husk at ringe til dit BBS, på telefon 01 49 90 13, alle ugens dage, 00:00-24:00, og vi kører 300 & 1200 Baud. Vi ses på IC-RUN BBS

### ABSALON DATA

Amiga 500 .....	4795.00
Amiga monitor 1084.....	3495.00
Amiga 500 m. Philips CM8833 (farve og stereo).....	7750.00
3.5" ekstradrev .....	1695.00
5.25" ekstradrev .....	2350.00
Philips CM8833.....	2950.00

#### Disketter:

5.25" Diskette NN.....	3.00
5.25" DSDD NN .....	4.50
3.5" DSDD NN.....	11.00
Rabat 10% ved 100 stk.	

#### Amigasoftware:

Marauder II .....	415.00
Garrison .....	360.00

#### Printere:

Citizen 120D, 9 nål.....	2485.00
Star LC 10, 9 nål .....	3205.00
NEC P 2200, 24 nål .....	5285.00

#### Joystick:

Dan-Joystick.....	200.00
The Arcade Joystick .....	170.00
Competition Pro.....	165.00

#### Diskettebokse:

DD 80 L 3.5" disketter .....	130.00
DD 120 L til 5.25" disketter.....	100.00

#### Diverse til C-64/128:

<b>Diskteststationer:</b>	
VIC-1541.....	1795.00
1541 Blue Chip.....	1500.00

#### Eprombrændere:

AGE Multiprommer.....	790.00
REX Goliath.....	610.00

#### Epromkort:

Duokort (2x2764).....	80.00
Multikort (2x27128).....	125.00
AGE 288 Kbyte.....	450.00
AGE Brainy.....	550.00

Alle priser incl. MOMS

**ABSALON DATA**

**Tlf. 01 67 11 93**

Ma-Fr: 13-19 Lø: lukket



# NEWS desk

## Mere om VIRUS

Frygten for virus breder sig over den ganske verden, og efter stor succes med vores virusdisketter, vil vi her berette om det seneste på denne front! Der findes mange måder at kurere denne virus på, men den metode som virker HVER gang på de virusser som indtil nu er blevet kendt over det ganske land er så simpelt som at køre en install på disketten. Dog er det værd at bemærke at denne install skal komme fra en virusfri diskette.

Merer geniale og tekniske Amigafolk (som undertegnede) vil gøre det smarte at de

på alle deres disketter lægger en bootblock der hvergang du starter disketten springer frem og siger eks. »Denne disk er VIRUS fri«. Når så denne tekst IKKE fremkommer ved opstart af en af dine disketter, er sagen klar: Disketten har fået VIRUS.

En anden måde kræver et godt kopiprogram, som du så sætter til at kopiere spor Ø. Dette spor Ø skal så komme fra en diskette der ikke har virus, og denne spor Ø kan så kopieres over på alle disketter. ADVARSEL: lad være med at gøre det på en Kickstart - det går den i stykker af!

(Hvem sagde at undertegnede havde gjort det?).

Men til gengæld har 1000 ejerne den fordel at de har en del brugere bag sig. Dette er bevist ved at der nu er fremkommet en såkaldt »HQC Kickstart«. Denne Kickstart benyttes så istedet for den eksisterende Kickstart, dog med den fordel at den checker automatisk for de to mest udbredte virustyper. Når en diskette stikkes i drevet med VIRUS på springer denne HQC Kickstart straks frem og gør opmærksom på at den diskette i drevet har enten SCA Virus eller Byte Bandit Virus.

Hvis du er interesseret i denne diskette, kan du få den ved at indsende en frankeret svarkuvert + 5 kroner i frimærker (ekspeditionsgebyr) for en kopi af denne diskette. Sender adressen er:

IC-RUN BBS  
Postbox 139  
2650Hvidovre

Det var så alt nyt fra virusmarkedet for denne gang. Hvis du har yderligere spørgsmål vedrørende virus kan du få dem besvaret ved at indsende dit spørgsmål + frankeret svarkuvert til ovenstående adresse.

Thomas Wilhelmsen

### "EXPERT" modul C 64/128

Det nye SUPER CRACKER modul, som "knækker" næsten alle programmer - både tape og disk. EXPERT modulet skal ikke bruges når du senere skal loadet det "knækkede" program ind! EXPERT modulet leveres med en utility diskette, der hele tiden opdateres! Din EXPERT bliver derfor aldrig for gammel.

DANSK vejledning kr.: **478.00**

### "SUPER 5 TURBO"

Modul til din C 64/128  
Her er alt det turbo, du har brug for på et stik.  
Indeholder:  
Diskturbo (6 x hurtigere)  
Tapeturbo II (10 x hurtigere)  
ABC FLASH (den kendte)  
ABC FLASH v3.0 (saver direkte fra bånd til disk!)  
Tapeturbo V (klarer op til 214 blokke)  
Elektronisk romswitch optager ikke hukommelse  
Resetknap - Menustyret - DANSK vejledning  
Et dansk kvalitetsprodukt med 1 års garanti.

KUN kr.: **248.00**

**Leg & Hobby**

JERNBANEGADE 42  
TLF. 08 23 10 98  
GIRO 2 43 82 83  
9460 BROVST

Ved forudbetaling check/giro gratis for sendelse. Postoprævnings kr. 20.00.

### Amiga tilbud Tlf. 02 76 64 62

#### 3 1/2 diskdrev

35 mm højt. Beige/gråt.  
Med afbryder og bus.

1. classes  
kvalitet  
til kun:

**1545.-**

#### 2 megabyte ram

Med afbryder  
og videre-  
ført bus

**4295.-**

#### 512 Kb ram til Amiga 500

**1245.-**

Med ur

#### Harddisk 33 mb

Formatteret og klar  
til brug.  
Til Amiga  
1000

**7995.-**

#### Timesaver

Multifunktionsmodul med  
bl.a. ur til  
Amiga 1000

**645.-**

Alle priser er incl. moms

**AMCO**  
**data**

Knudsvej 16 - 2960 Rungsted kyst  
Tlf. 02 86 31 52  
15.00 - 18.00 Man-Fre.

## REPARATION

Er microdatamaten  
gået i stykker?

Ring og få en snak  
om problemet, eller  
send datamaten til  
os med posten.

Vi reparerer hurtigt  
og billigt og vi giver  
gerne et tilbud først.

Vi sælger også reser-  
vedele og tilbehør.



**GRØNHØJ**  
**elektronik**

v. Frode Harritz  
Holbergsgade 38  
7470 Karup  
Tlf. 06-66 11 56

## COMMODORE 64/128, AMIGA

ACTION REPLAY IV. Kopierer alt!, enkel i bruk, sprite killer, printer dump, picture save, sprite monitor, maskinkodemonitor, rask formatering, 10x hurtigere tape-turbo, 25x hurtigere disk-turbo, programmerede funktionstaster + mye mer

ACTION REPLAY IV PROFESSIONAL	429.-
THE FINAL CARTRIDGE III. Pull-down menyer, disk og tape turbo, freezer, maskinkodemonitor, 60 nye kommandoer + mye mer	498.-
THE FINAL CARTRIDGE II	525.-
FREEZE MACHINE	398.-
SMART CART 8K (Datel Electronics)	429.-
SMART CART 32K (Datel Electronics)	198.-
SAMPLER 64 (Datel Electronics)	429.-
EPROMMER 64 (Datel Electronics)	775.-
EPROMMER 64 (Datel Electronics)	549.-
BLAZING PADDLES M/LYSPENN (Datel Electronics)	369.-
MOTHERBOARD (Datel Electronics)	289.-
BLUE CHIP DISKETTSTASJON (Datel Electronics)	1950.-
COPY INTERFACE. Lag backup kopierer av dine kassetter. To kassettspillere er nødvendig	155.-
DOLPHIN-DOS M/DOLPHIN-COPY	898.-
SLIMLINE 64	298.-
10 DISKETTER 5.25" SS/DD	58.-
10 DISKETTER 5.25" DS/DD	68.-
10 DISKETTER 5.25" DS/HD 1.6MB	190.-
10 DISKETTER 3.5" DS/DD 135TPI	190.-
LIVSTIDSGARANTI. Gratis diskett-tang ved kjøp av 100 stk	
RENSEDISKETT 5.25"	68.-
DISKETT-TANG	45.-
DISKETTBOKS m/lås til 100 stk. 5.25" disketter	125.-
JOYSTICK QUICKSHOT II	75.-
JOYSTICK QUICKSHOT II+	125.-
JOYSTICK Tac-2	139.-
AMIGA, 1MB Ekstern 3.5" diskettstasjon. Komp med NEC disk-drive til Amiga 500 og 1000	1995.-
MIDIMASTER	639.-
MARAUDER II. Lynhurtig kopieringsprogram til Amiga, kopierer alt!	539.-
GRABBIT. Utprint og Save alle typer billedskjermer i alle typer programmer	469.-
C64 EMULATOR. Kjør C64 programmer på Amiga	998.-

Alle priser er ekskl. moms. Be om katalog. Vi sender pr. postoppkrav til hele Norden. Rask levering!

**MICRO EXPRESS**  
Postboks 587, Heddal  
N-3671 Notodden,  
Norge



# What's Up, Duck? What's Up, Duck?

**Her bringer vi første udgave af vores nye spændende artikelserie. Hvad foregår der bag kulisserne, hvem kommer der, og hvem vil hvad! Det er bare et udsnit af de kriterier vi vil køre serien efter, og vi lægger ud med den nationale front. Der er lidt om de to store S'er, Scanteam og Starvision, som efter alt at dømme kører for for store omdrejninger, ligesom de selvstændige programmører også har drøn på.**

Der sker for tiden store omvæltninger i det danske computerliv. Programmørerne skifter firma fra det ene øjeblik til det andet, og det lader til at de er mere entusiastiske end nogensinde. Ud fra mine utallige telefoninterviews erfarede jeg, at udviklingsområdet hastigt glider fra den gamle 64'er og over på Amiga'en. Kun en tredjedel af de adspurgte arbejder stadig seriøst på 64'eren mens resten udelukkende arbejder med Amiga.

## Freelancerne

En person der har gjort sig bemærket gennem årene med lydsiden til bl.a. Eagles, M.A.C.H. og det nye Thunder Force, er musikvirtuosen Johannes Bjerregaard. Han komponerer stadig musik til diverse spil, og det lader til at de udenlandske firmaer er begyndt at interessere sig for hans begavelse. Hewson har han haft et godt samarbejde med, men da de ikke er interesserede i fastansatte programmører, søger Johannes efter et større og mere slagkraftigt foretagende. Han regner med at skulle flytte til England engang efter sommerferien, også selv om det ikke skulle lykkes for ham at skaffe sig en fast ansættelse som musikprogrammør. I mellemtiden arbejder han på et adventure/action-spil (han kan skam også lave spill!) sammen med en franskmænd, som skal levere grafikken. Mens vi venter på hans store gennembrug kan vi nyde godt af hans egenskaber i form af de programmer, han leverer til Kaptajn Peek & Poke. Han er netop blevet udpeget til at efterfølge Casper Gjerris som kaptajn Peek, idet Gjerris har besluttet sig for at påbegynde et spil på Amiga'en.

Sidste gang vi hørte nyt om Casper, var da han arbejdede som programmør på spillet Twilight Beyond. Dette spil blev skrinlagt for nogle måneder siden på grund af samarbejdsvanskeligheder med udgiveren, World Games. Som følge af dette droppede Casper 64'eren og han har for nyligt investeret i en Amiga 500. Der er allerede opstået gode vibrationer mellem ham og computeren, så som han selv siger: - »Jeg har allerede et næsten færdigt gameplay liggende på tegnebordet, så det varer ikke mange måneder før spillet er klart til salg!« Han indrømmer gerne, at han ikke har taget på det der med det grafiske, så han har stadig et enkelt lille problem. Bo R. Petersen, som stod for grafikken på Twilight Beyond, har takket nej til tilbuddet om at kreere grafikken til spillet, så Casper siger endvidere: - »Ikke desto mindre, mangler jeg en ordentlig grafiker, nu da Bo har afslået tilbuddet, som kan overføre mine va-

ge skitser til computeren. Jeg regner med at det vil blive een af mine venner, men lad os nu se...« Spillet, som endnu ikke har nogen titel, skal efter sigende være et revolutionerende shoot'em up, med mulighed for at benytte den særlige to-lags scroll man kan lave på Amiga'en, således at baggrundene vil bevæge sig proportionalt, og grafikken vil forekomme at være tredimensionel. Man skal kunne bevæge sig i tre højder, nemlig ovenover, midt mellem og nedenunder de to lag, og ligeledes vil fjenderne blive placeret i alle tre højder. Casper snakker også lidt om, at man selv skal kunne vælge om man vil være helikopter eller fly, men den tanke er sådan lidt la-la, siger han.

Thunder Force er der nok ikke mange der kender - endnu. Det er et af de nye spil, Hewson har lanceret under deres Rack-It label, og det er et spil der sikkert vil appellere til tonsvis af spil-fanatikere. Thunder Force er lavet af det danske pogramørteam Eric Bengt Christensen og Peter Uhd Jepsen. De har gennemgået alverdens kvaler for at få afsat deres spil, og ærgeligt nok - for dem - var det åbenbart kun Hewson der ville aftage det. Godt for os, for så kan vi få et af de mest originale spil på markedet til under en tredjedel af den normale udsalgspris. Programmørteamet er Eric og Peter ikke længere. De har begge sagt »på gensyn« til spilbranchen, og er gået hver sin vej. Peter begynder på Odense Universitet og Eric regner med at blive optaget på DTH. Læg mærke til, at de ikke har sagt »farvel«, de har kun sagt »på gensyn«, for nu vil de lige holde et par års pause for at få tid til studierne. Hvis, og når, de får tid igen, starter de sandsynligvis begge på et nyt spil. Det bliver dog ikke i samarbejde, for alt lader til, at de har fået nok af hinandens selskab under udviklingen af Thunder Force. Peter arbejder nu kun seriøst med sin forholdsvis nye Amiga, mens Eric har fået tilbudt deltidsjob i et »rigtigt« edb-firma. De udtaler dog enstemmigt, at spilbranchen i Danmark har trange kår. Det har som sagt ikke været nemt at få afsat deres lille »baby«, og de få danske firmaer er alt for forbeholdne over for danske spil. Godt nok havde World-Wide Software tilbudt en god pris, men på det tidspunkt regnede Eric og Peter begge med at de kunne få et bedre bud fra et engelsk firma. Nu ærgrer de sig bare, for de får ikke mere end 12,5 pence pr. solgt spil, og de har kun fået et garanteret minimum på salg af 20000 styk. Det svarer til en forudbetaling på ca. 30000 kr., og de penge er allerede blevet brugt til at tilbagebetale et lån i banken. Sådan kan det jo også gå...





### World Games

Det er ikke lang tid siden World Games lancerede deres første egenproduktion, nemlig The Way of The Little Dragon. Egenproduktion er nu for meget sagt, for de to bagmænd, Kevin og Jim, arbejder normalt for Scanteam. Starvision sagde nej tak til spillet, og ligeså gjorde Scanteam. Efter at have drøftet situationen med Michael Jakobsen, lederen af Scanteam, blev Kevin og Jim enige med Michael om, at siden Scanteam på det tidspunkt ikke havde kapacitet til at lancere et Amigaspil, så skulle Kevin og Jim sige pænt ja tak til tilbuddet fra World-Wide Software. Kevin og Jim's næste spil, North Sea Inferno, går en usikker fremtid i møde. Det er endnu ikke blevet besluttet hvem der skal udgive det, men en lille pipfugl har luftet, at det sikkert bliver World Games der skal stå for skud igen.

Viet Nguyen, herboende vietnameser, arbejder åbenbart stadig på at færdiggøre et Rampagespil til World Games. Udgivelsesdato osv. er endnu ikke klarlagt, idet spillet stadig er under udvikling. På nuværende tidspunkt har spillet været undervejs i over et år, og Viet oplyser at han ikke er sikker på hvornår det er klart til offentliggørelse. Spillet skulle rigtigt have været solgt til Kele-Line, men da Torben Bakager og Bo Petersen hoppede over til World Games, hoppede Viet med. Viet har tilsyneladende stadig, og har ihvertfald under det meste af udviklingstiden haft kontrakt med World Games om markedsføringen af spillet. World Games overvejede på et tidspunkt at skrotte aftalen med Viet, da de var bange for at Activisions konvertering ville gøre det umuligt at sælge spillet, men ifølge Viet, skal spillet alligevel udgives gennem det velkendte danske spildistributionsfirma. Efter alt at dømme vil World-Wide Software alias World Games, udgive spillet udenlands gennem Ariolasoft i Tyskland. Da vi sidst hørte om spillet for ca. trekvart år isen, gik det under arbejdstitlen »Go Ape!«.

### Keld-linjen

The Vikings og Tiger Mission... Det er velsagtens de første danske spillilignende spil der dukkede frem til 64'eren. Der er på det seneste tidspunkt begyndt at cirkulere en masse rygter omkring disse to spil. Efter at Kele-Line gik ned, og The Vikings og Tiger Mission blev taget af plakaten, begyndte løjerne. Kele-Line havde ikke udbetalt den aftalte royalty på det aftalte tidspunkt, så Søren »Vi-

kings« Grønbech og Tiger Mission-manden Thomas Kofoed Larsen lagde sag an mod selvsamme firma. Det foregik gennem Sørens advokat (som vist nok også er hans onkell!), men da Keld Jensen åbenbart ikke dukkede frem i retten, så det sort ud for Søren og Thomas. Kele-Line var (og er vist stadig!) et aktieselskab i hvilket Keld efter forlydender har (havde?) aktiemajoriteten. Sagen kørte videre, men Keld dukkede stadig ikke op i retten. Pointen er, at der ikke kom nogen retskendelse ud af sagen, og at Kele-Line åbenbart ikke blev erklæret konkurs. Hans seneste træk er, at udgive både vikingespillet og Tiger Missionen som billigspil. Døren og Thomas får ikke en rød reje i royalty, mens Keld kan bruge pengestrømmen til at dække sit eget lønbehov. Dette fik Thomas Larsen til at tabe gejsten, og han siger: »Efter fiaskoen med Kele-Line, har jeg fået øjnene op for den råddenskab der huserer på computermarkedet. Det er 100% sikkert at jeg aldrig nogensinde vil lave spil igen!« Søren Grønbech derimod, fik blod på tanden, for han åbnede jo sit eget firma, Starvision. Ham vender vi tilbage til senere i programmet.

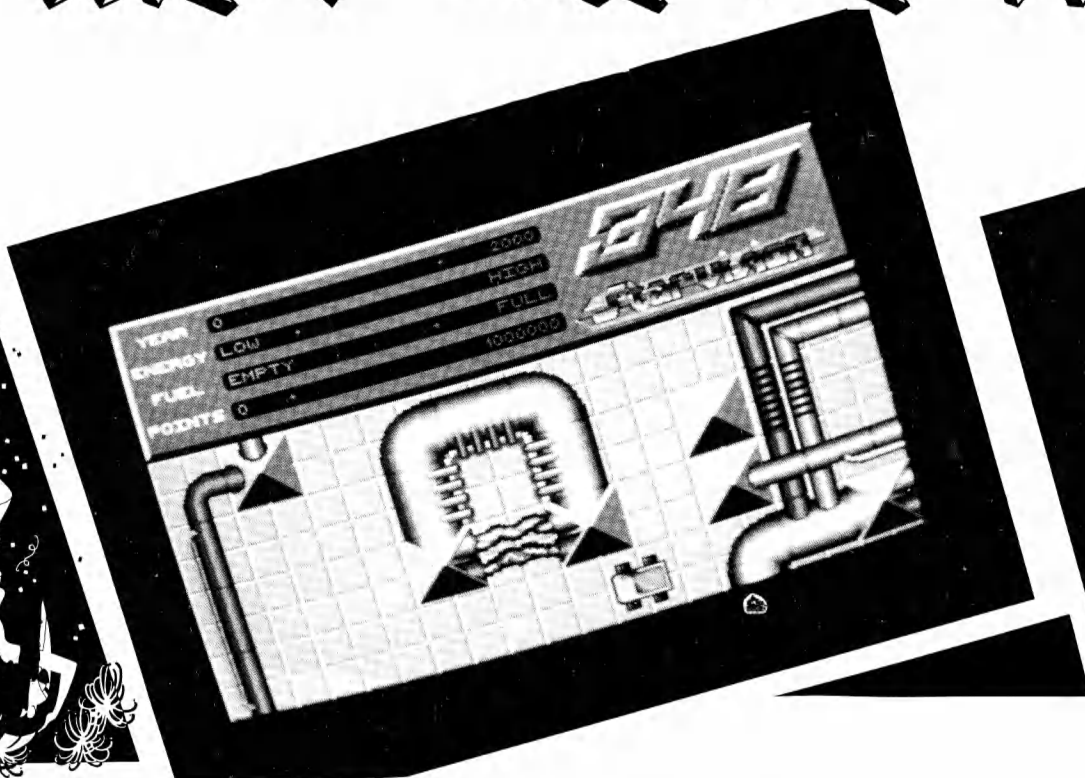
I sin tid var der også lidt problemer omkring Kele-Lines samarbejde med World Games. Rygtet vil vide at der var oprettet en slags parallelkontrakt mellem disse to firmaer, ifølge hvilken World Games skulle betale Kele-Line royalty ud fra det solgte antal spil. Kele-Line, på den anden side skulle betale World Games agentprovision for de aftaler Keld Jensen traf i Kele-Lines regi, vedrørende salg af The Vikings og Tiger Mission til andre firmaer. Keld Jensen håndhævede naturligvis kontrakten til egen fordel, og det endte med at World Games opsagde samarbejdet, fordi Keld Jensen havde nægget at udbetale den aftalte agentprovision.

### Det største »S«

Man kan roligt karaktisere Scanteam som den største spilfabrik i dette kongerige. Med godt og vel trehundrede programmører tilknyttet imperiet, hvoraf de 50 er aktive, er Scanteam en slagkraftig koncern. Der er 4 fuldtidsansatte, og der er allerede skabt kontakt med korrespondenter i udlandet, bl.a. i Washington, hvor Scanteam har fået fat i en skribent, der til daglig færdes i computermiljøet.

Scanteam har på det sidste ligget lidt på den lade side, når det drejer sig om offentlig omtale. De har ikke indrykket annoncer eller gjort meget ud af pressemeddelelser efter bruddet med Scandi-





navian Media Services, SMS, som udgiver Amstrad Bladet. Nu da det det danske Scanteam er »on its own«, er der rigtigt kommet gang i sagerne. De har en stor bunke spil klar til både 64'eren og Amigaen, og Michael Jakobsen siger, at alle spillende inden længe vil være konverteret til stort set alle maskinformater. Det ene spil til 64'eren kører under arbejdstitlen Black Bandit. Det er et arcventure/action/skyde-spil, og handlingen er en sammenblending af spil som bl.a. Rygar, Side Arms og Karnov. En af seværdighederne skulle være de mange sprites, og den flotte segmenterede grafik. Spillet er et horisontalt-scrolende skyde/samleop-spil, med utroligt mange baner med forskellige grafiksekvenser. Man skal selvfølgelig kunne affyre sin laserkanon og smide om sig med bomber.

Et af Amigaspillene vil være en Flying Shark imitation, med tusinde gange bedre grafik og gameplay. Et andet vil være et spil som Michael Jakobsen kommenterer således: »Dragon World er et utroligt nyskabende spil hvor alle Amigaens faciliteter kommer til deres ret.« Spillet vil højst sandsynligt også udkomme på et af de nye Ram-boards, som nogle Scanteamfolk længe har arbejdet på at færdiggøre. Med det board kan man også benytte spillend i de nye hjemmemarkademaskiner (Sega, Nintendo osv.), og Scanteam påregner inden læge at starte en udvikling af spil specielt til disse dimser.

Scanteam benytter bl.a. til Amigaen et specielt grafiksysteem, der hedder Icon/Picture-system. Med det systeem kan man lave en utrolig flot grafik, og så pakke det sammen så det stort set ikke fylder mere end et kreditkort. Systemet er udviklet af Scanteam, og er hovedsageligt benyttet af de mere seriøse programmører, der får lavet grafikken til deres spil gennem Scanteam. På lydsiden kører Scanteam også med specieltudviklet software. På Amigaen er al lyden digitaliseret og manipuleret med på en speciel måde, sådan at den ikke bruger alt for meget kostbar hukommelse. På 64'eren fungerer systemet stort set på samme måde, og på begge computere kan man have både lydeffekter og musik kørende samtidigt.

Nu varer det ikke længe før vi ser den første »rigtige« udgivelse fra Scanteam. Det bliver sikkert det førømtalte spil, Black bandit, og efter hvad Michael Jakobsen fortæller, så bliver det lanceret under Scanteams egen label. De har fået skabt en masse kontakter til nogle af de store internationale distributionsfirmaer, og nu håber Scanteam - ligesom os andre - at der ikke kommer nogen slinger i valsen...

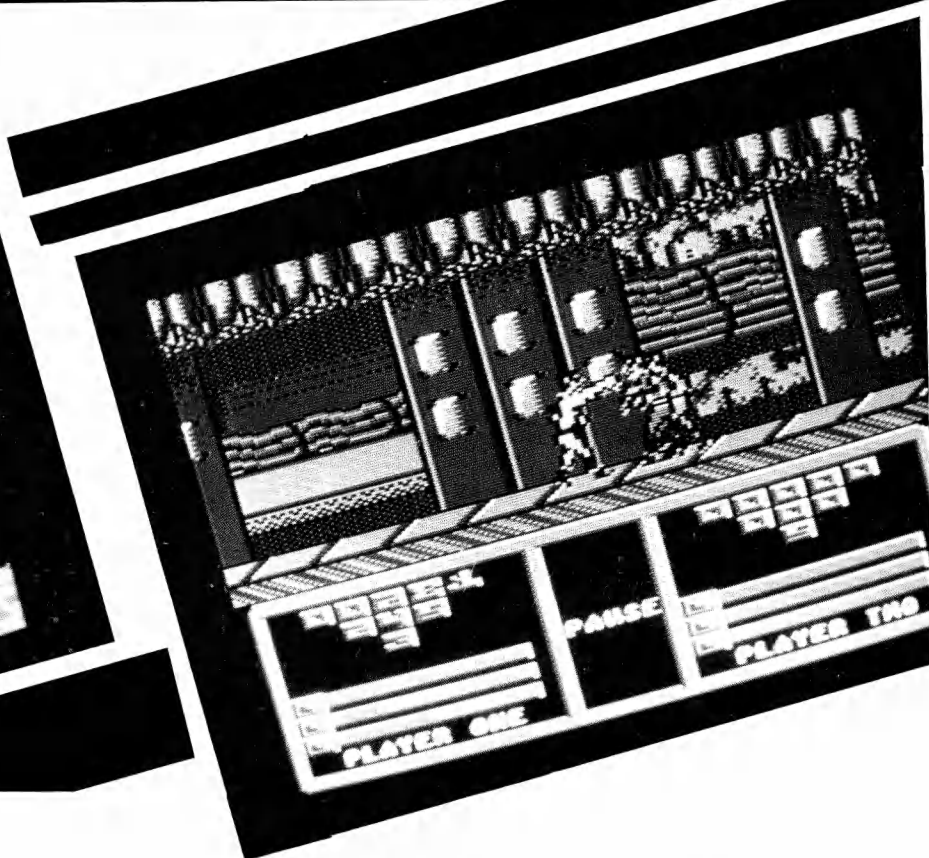
## Det lille »S«

I modsætning til Scanteam, har det noget mindre firma, Starvision, kun ti-tolv programmører og 4 grafikere arbejdende for sig. Imidlertid lader det til at kun tre af disse er aktive, og at Starvision har tabt interessen for oldien, Commodore 64. To af de tre aktive er Kenneth Bernholm og Torben Mathiasen, som arbejder på et spil kaldet »348«. Den tredje er Thomas »M.A.C.H.« Zelikman, som har forladt 64'eren til fordel for Amigaen.

Under megen hemmelighedskræmmeri stak Søren Grønbech, Torben Bakager og deres Amigamusiker, Julian, for nogle måneder siden afsted til Guds eget land, USA. Det var umuligt at opspore navnet på det firma de arbejder for, men rygterne siger at det drejer sig om Discovery Software. Det er det firma, der fornylig har lanceret Arkanoid til Amigaen. Hvordan det går, kan vi kun gisne om, for hvis man ringer til Starvisions hovedkvarter kan man kun få fat i en meget fåmælt telefonsvarer, der snakker MEGET dårligt engelsk!

Det forlyder endvidere, at Eagles-manden, Per Madsen, havde lavet noget grafik til et spil han lavede sammen med Martin Pedersen, ham der lavede Amstradversionen af The Vikings. Spillet hed Hybris, og var beregnet til Amigaen. Martin Pedersen sendte tilsyneladende en kopi over til Søren og Co. i USA, og så fløj han også over til Discovery. Søren var åbenbart i kontakt med Per Madsen, for Discovery var interesseret i at købe grafikken fra Per. Tilbuddet var dog alt for lille, så Per Madsen afslog selvfølgelig. Hvordan det ender, aner Per ikke, men rygter vil vide at Discovery pønser på, at tegne grafikken lidt om, og så undlade at betale Per for hans arbejde. Alligevel arbejder Per, sammen med Bo Møller Nielsen og Thor Rante, videre på et nyt Amigaspil de er igang med. Bo Møller Nielsen kender vi fra Eagles. Det var ham der var Bit-fiddleren bag spillet, og alt lader til at han nu genoptager sin gamle rolle. Per udtaler: - »Tendensen på markedet er i øjeblikket sidelæns scrollende combatspil, så vi satser på at lave et kompetent spil, der bygger på dette princip.« Spillet er indtil videre unavngivet, og Per Madsen regner med at spillet skulle være færdigt engang til efteråret. Udviklingen gik igang i starten af marts måned, så det skulle ikke være helt umuligt at overholde denne deadline. Per udtaler også at Eagles ikke blev den helt store sællert. Det regnede hverken han eller Bo med at det ville blive, så de føler sig ikke deprimeret af den grund. Det var kun Hewson, der havde store ambitioner, men en gang skal det jo gå galt!





For at holde os til Starvision, så er et helt nyt programmørteam igang med at udvikle et ganske sejt spil. Det går under arbejdstitlen »348«, som jo i sig selv er et ganske bemærkelsesværdigt navn. Spillet udvikles til Amigaen, og programmeringen varetages af Kenneth Bernholm. Han er 18 år, og læser for tiden til EDB-assistent. Han har haft sin Amiga i ca. halvandet år, og han har kunnet programmere maskinkode på den i godt og vel eet år. Musikken skal laves af Steen L. Larsen, som er et sandt geni til at manipulere med Amigaens lydkanaler. Den mest fremtrædende person er nok Torben Mathiassen. Han kan tegne så det batter, og hans grafik til »348« er simpelt hen suveræn. Spillet er et allevejs scrolende spil, hvor man kører rundt i en minitruck med lad. Man skal kunne samle diverse ting og sager op, bl.a. benzin og laser, samtidig med at spillet er af arcventure/action kategorien. Torben er 16, og går i 10. klasse på den lokale kommuneskole. Han udtaler, at der vil være ca. 800 skærme for hver bane, og at der skal være omkring 10 forskellige baner. Banerne skifter mellem vikingetid, hi-tech, nutid og meget, meget mere. »348«-spillet skal efter alt at dømme sælges til Starvision, men hvis et bedre tilbud dukker op, så...

- »Endnu er spillet kun på udviklingsstadiet, og der vil sikkert blive ændret mærkbart på gameplayet før vi har den færdige version,« udtaler Kenneth Bernholm til jeres egen reporter. Ikke desto mindre lykkedes det mig af nuffle nogle billeder, og opleve lidt af den stygge atmosfære. Man kan i spillet opleve ting som bl.a. High-voltage zoner, hvor der spyr elektriske gnister frem og tilbage, og dumme fjender, der er ude på at ødelægge dit ego. Jeg kan kun sige, at jeg glæder mig utroligt meget til at udvide min spillkollektion med »348«, når det dukker frem lige efter sommerferien!

### Svag tilknytning

Manden bag M.A.C.H., Thomas Zelikman, lader igen nyt høre fra sig. Han fortæller, at han arbejder på et Amigaspil, der kan karakteriseres som et slå/sparke/skyde-spil. Det er i karategenren, med multiscrollende baggrundsgrafik, og mulighed for at skyde og flå modstanderne i småbidder. Thomas arbejder på en Amiga 500 med ekstra disktestation og 1 megabyte RAM. Grafikken skal laves af den endnu ukendte Rolf Mogensen, mens Thomas selv vil stå for al programmeringen. Plottet var oprindelig udtænkt som en Exploding Fist-klon, men siden offentliggørelsen (eller skal vi sige:

Latterliggørelsen) af The Way of The Little Dragon, blev Thomas skeptisk over for den slags spil. Derfor manipulerede han med det gamle plot, så det blev en anelse sejere, og mere Schwarzenegger-agtigt. Som sagt, så er plottet færdigt, og programmeringen står for at få startskuddet.

Hvorvidt Thomas vil sælge til Starvision eller ej, er endnu ikke besluttet. Efter lanceringen af M.A.C.H., er Thomas åbenbart kommet på andre tanker m.h.t. danske firmaer, for som han selv siger: »Salget af M.A.C.H. er meget svingende. Hollænderne f.eks., er mere villige til at betale forud, mens englænderne er meget passive. Nu fik M.A.C.H. jo heller ikke nogen særlig god kritik i det engelske blad ZZAP!, og det begrundede bladet med de gerne ville have en finger med i udviklingen af nye spil!« Nu da Søren og hans tro følgesvende er taget til USA, regner Thomas med at prøve at sælge sit nye, endnu unavngivne spil, til Discovery. - »Lad os se om de vil ha' det!..«

I dette nummer har vi en test af det nye danske Break-Out spil Giganoid. ophavsmanden, Lars Bendrup, droppede for et godt stykke tid siden samarbejdet med Starvision. Firmaet levede ikke op til hans forventninger, og samarbejdet gled langsomt ud i store konflikter. Da Torben Bakager, Starvisions grafiske konsulent, havde designet grafikken til Giganoid, prøvede Lars Bendrup at købe Starvision ud af projektet, ved at tilkendegive, at han var villig til at betale for grafikken. Det var da også i sin orden, og Starvisions mand på Amager legede lidt med sin lommeregner. Regningen lød på 40.000 kroner! Det ville Lars ikke høre tale om, så han pruttede hastigt prisen ned på 10.000 kroner. Men så skulle han også have den plakat som Torben havde tegnet, med i købet. Starvision gav sig omsider, og Lars var en lykkelig mand. Han kunne nu sælge spillet til Swiss Computer Arts, på en bedre kontrakt.

Han har selv en rigtig Arkanoid arkademaskine stående på sit værelse, og den er han fuldstændig fascineret af. Et printkort med Commando på har han også, men det er Arkanid han spiller mest på, for som han siger: - »Commando er for bønder, mens Arkanoid er for intellektuelle mennesker...« Det kan han roligt sige, for i en stortest i et fransk blad, hvor Arkanoid blev testet overfor Giganoid, løb Lars Bendrups Giganoid af med sejren. Tillykke...

Det var så alt hvad jeg havde på tapetet denne gang, men vi ses i næste udgave af... What's Up, Duck?

Hilsen Brian Wonderduck



## IC-RUN TEST: XT-Kit til Amiga 2000

Som det nok er gået op for Amiga 2000 ejerne er det nu blevet muligt at købe XT kortet til Amiga 2000 så det er muligt at køre PC emulering på 2000'eren efter det har været svært at skaffe i et stykke tid.

I XT-Kittet (som det hedder), finder du foruden XTKortet som skal monteres i Amiga 2000'erens bund, også en 5 1/4" diskettestation, DOS manualer & Installationsvejledning. Hvis man følger installationsvejledningen nøje, kan man sagtens installere kortet i Amigaen selv. Den medfølgende manual er på dansk, så det giver ikke de større problemer at installere hverken XT-Kortet eller den medfølgende 5 1/4" diskettestation i 2000'eren.

Når kortet er blevet installeret i Amigaen skal den kun starte op uden de større problemer. Derefter skal man køre programmet »Janus-Driver« (som et vittigt hoved under testen fik til Anus Driver). Derefter skal PC skuffen på Extras disketten kopieres over på WorkBench disketten. For at få plads til denne skuffe skal de printerdrivere som ikke benyttes slettes fra disketten (jeg tror der står 20

gange at man skal huske at tage en kopi af WorkBench disketten først).

Når alle disse ting er belvet klaret skal kortet kunne køre, og du får ud PC vinduet og trykker PC color eller PC Mono alt efter hvordan du har sat Jumperne på Xt-Kortet (det står meget nøje beskrevet). Du indsætter den medfølgende DOS 3.20 (hvorfor nu ikke DOS 3.30 eller 3.31, Commodore?), og så kører maskineriet bare derudad (der medfølger naturligvis også GW Basic). Sekunder efter kommer der et PC vindue frem i bedste Amigastil. Som vi kender det med Amigaens vinduer, er der bare kommet et vindue mere hvor der står »PC Color Display«. Håndteringen af Amigadelen & PC delen er utrolig nem. Alle kender vist den med venstre Amiga & N/M for at skifte mellem Amigavinduerne - det samme sker for at skifte mellem Amiga & PC. De kører altså begge upåklageligt under emulering på PCseiden.

For at teste hvad XT kortet kunne i forhold til f.eks. Commodore's Sidecar til Amiga 1000 kørte vi en DMA Test på

Diskdreve i 2000'eren, samt på Amigaens Sidecar. DMA'en (som står for Direct Memory Access) på XT-Kortet, var ret så meget hurtigere end samme test på Sidecar'en til Amiga 1000.

Vi kørte også en SYSTEM-information fra NORTON, og den viste at XT kortet var hurtigere end en almindelig XT'er. Ved Harddisk performance kom vores test op på 1.7, hvor en alm. XT'er svarer til 1.0.

Skærmdateringen på 2088 kittet er anderledes end på en normal XT'er. Det ser ud som om at skærmopdateringen er meget langsom, men hvis man kigger efter kan man godt se at det er forkert. Grunden til den underlige opdatering er, at Commodore reserverer en buffer til skærmopdatering.

Andre småting som f.eks. det indbyggede ur kunne Commodore godt have brugt på PC siden også. Når nu man HAR en 2000'er vil man da gerne benytte muligheden for at slippe for dette indtastningsarbejde. Hvorfor maskinen også kun har 512 KBræm i modsætning til en standard PC's 640 KBræm, er jo heller ikke godt at vide.

XT-Kittet til Amigaen er virkelig kompatibelt. Det lykkedes ikke under testen at få kortet til at sige »Nej-Tak« til nogle af programmerne der blev kørt. Den lod sig heller ikke mærke af at der i Amigaendelen blev kørt meget krævende opgaver.

Kort ned i kasserne. Da tre kasser blev åbnet, lykkedes det at få samlet en kasse med det der skulle være. Først i andet forsøg lykkedes det at få et XT-Kort der virkede. Hvordan kan det være at det der bliver produceret i Tyskland har stor fejlprocent?? (Det var rart at finde på noget negativt at skrive, det er umiddelbart det eneste!).

Alt i alt en udmærket PC'er, vi ser så frem til at se ATkortet som skulle være på vej fra Commodore.

HEY HEY HEY: Efter tekstens afholdelse & langt over deadline kom et nyt kort fra Commodore. Dette kort har imodsætning til det andet kort INGEN af de såkaldte »hovsa'er«. BIOS er iflg. label fra 1988, og RAMkredsene er nu sat i sokler. Et meget mere nydeligt kort end det foregående, Commodore!

Thomas Wilhelmsen



**DATAPLUS 06-470880**

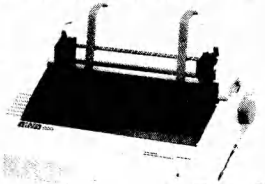
**Data +**

**PRINTERE:**

incl. interface  
STAR LC10 (144 cps) 3295,-  
CITIZEN 120D 2695,-  
Farvebånd - valgfrit - 95,-

**JOYSTICKS m.m.:**

Medalist de Luxe 98,-  
Quick Shot II Turbo 98,-



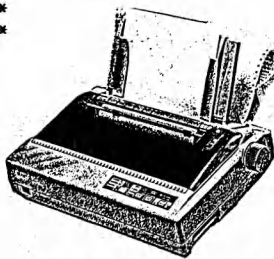
**CITIZEN 120D 2695,-**

\*\*\*\*\*  
\* tilslut et PC-drive  
\* til din Amiga: \*  
\* kabel & interface: 450,- \*  
\* Løst dobbelts.drev:1400,- \*  
\*\*\*\*\*

**DISKETTER pr. stk.:**

	5,25"	v.10	v.40	v.100
DDSF,CX	4,90	4,50	3,95	
DDSF,CFX	8,90	7,90	6,90	
3,5"	12,90	11,90	10,90	

- - ALLE A - KVALITET - -



**DISKHACKER: 29,-**

BOX DX85 til 100 stk 5,25"85,- Star LC 10  
BOX SS50 til 50 stk 3,5" 95,- 3295,-

\*\*\*\*\*  
\* Fred Fish  
\* public domain disketter \*  
\* Amiga, numrene 1 - 121 \*  
\* pr stk kun: 29,85 \*  
\*\*\*\*\*

**INCL. MOMS**

**SOFT-PAKKEN til C64 U#1:**  
Speedscript, Speedcalc, Drawmaster og HypraAss.  
Alle på én og samme diskette: 75,-  
Danske manualer til hvert program, pr.stk: 45,-

**/DATAPLUS, BOX 17, 8970-HAVNDAL 06-470880**

# DISKETTER

**\* 100% GARANTI \***

**\* FULD OMBYTNINGSRET \***

Varenavn	ved 100 stk.	Pris
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi		2.98
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi		3.45
5.25" DSDD Certified Neutral, 5 farver		4.85
5.25" SSDD Xidex i plastbox 48 tpi		4.90
5.25" DSDD Neutral i plastbox 96 tpi		4.90
5.25" DSDD KAO, FRA JAPAN 48 tpi		5.50
5.25" DSHD High Density 96 tpi		10.95
5.25" DSHD High Density 96 tpi ATHANA		11.95
3.5" DSDD 135 tpi u. garanti		7.65
3.5" MF2DD 135 tpi m. org. labels JAPAN		8.98
3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra JAPAN		11.95
3.5" MF2DD 135 tpi FARVEDE		9.98
Diskbox m. lås		90.00
Videobånd VHS E180 v/12 stk.		19.95
Kassettebånd C60 v/50 stk.		3.90
3.50" Amigadrev, lydløs, flot design, ON/OFF		1290.00
Originale Amigalabels i 5 farver		0.50
Originale labels i 5 farver 5.25"		0.35
Printer Star LC-10 144 tegn/sek.		2195.00
3.5" DSDD 135 tpi		7.65

**SOFT-64 BANTHAF datamedier**

**01 64 55 11 KRATKROGEN 9 2920 CHARL.**

**Hurtig levering - alt på lager**  
God, hurtig, grundig og vejledende service  
Gode mængderabatter

Priser excl. moms Eksport mindst 300 Disketter

## C-64 Brugerprogrammer fra...

## PENNY SOFT

**\* N Y H E D \***

**Maskinskrivningskursus**

Dansk tastatur på skærmen, komplet begynder kursus i 10-finger blindskrift med hastighedsprøver og fejl-udregning.  
Egne øvelser kan tilføjes!

**Ialt kr. 195,00**

**PlusKARTOTEK**

Kan det hele..  
Sortere og søge på alle felter numerisk og alfabetisk.  
Data-filer kan blandes indbyrdes. Omfattende printerrutiner for labels og lister plus seriebrevsfunktion.  
Inkl. tekstbehandling.

**Kr. 240,00**

**Glose-tester**

Et effektivt program, som gør sprogindlæring lettere. Programmet indeholder en editor, som gør det let at tilføje egne træningsfiler. Øjeblikkelig respons i form af søjlediagram og procent.

**Kr. 45,00**

**Best of GRAFIK**

To super grafikprogrammer! 3D-grafik med Giga-CAD og grafik-design med Hi-Eddi. Med masser af Tips & tricks, bl.a. 3D-film, title Wizard og printer-rutiner.  
Extra diskette med demoer!!

**Ialt kr. 295,00**

**PlusMULTIDISK**

En udvidelse af C-64 normale diskette-operativ-system: Dir-sort, rename, skrivebeskyttelse, unscratch, m.m.m. Desuden indeholder programmet en stærk disk-monitor med skrivning i Hextal og ASCII.

**Kr. 115,00**

**P R I N T F O X**

DESK-TOP-PUBLISHING !! Med Printfox har du tekstbehandling og tegneprogram i et. Denne annonce (1:1) er "sat" med Printfox i en arbejdsgang. Incl. 5 tegnsæt og 60 s. dansk håndbog:

**Ialt kr. 395,00**

Betaling: forud på check eller efterkrav + porto. Bestilling sendes til:

**PENNY SOFT . Ole Rømersvej 58 . 2630 Tåstrup . tlf. 02-999628**





# Snydehjørnet

Så er du igen kommet i Snydehjørnet, og vi gør som sædvanligt klar til lidt byte-kirurgi på en flok af de mere vrangvillige programmer.



Pac Man: Poke 15907,32  
" 15908,32  
" 15909,32  
Sys 2061

The Sentinel: Poke 6679,173  
" 8512,10  
Sys 16128

Trapdoor: Poke 14914,96  
Sys 14336

Camelot Worrer: Poke 23730,234  
" 23731,234  
" 23732,234  
Sys 16384

Cauldron II: Poke 40318,65  
" 40319,208  
Sys 32777

Terra Cresta: Poke 38706,1

Avenger: Poke 6418,234  
" 6419,234  
" 6420,234  
" 6444,234  
" 6445,234  
" 6446,234  
" 6476,234  
" 6477,234  
" 6478,234  
Sys 11924,234

Flash Gordon: Poke 25903,234  
" 25904,234  
Sys 12288

Breakthru: Poke 6604,234  
" 6605,234  
" 6606,234  
Sys 12616

Legend of Kage: Poke 1311,96  
Sys 2344

Druid: Poke 39271,255  
Sys 5120

Thrust: Poke 6139,234  
" 6140,234  
" 6141,234  
Sys 2304

Parallax: Poke 5796,96  
" 63927,96  
Sys 319

Red Max: Poke 5800,96  
Sys 2064

Cylo: Poke 39409,123  
Sys 49152

1942: Poke 3198,234  
" 3199,234  
Sys 2640

Who Dares Wins II: Poke 5941,169  
" 5942,0

Who Dares Wins II: Poke 5943,234  
(fortsættelse) Sys 16384

Lazy Jones: Poke 4063,173  
" 2061

Terra Cognita: Poke 26703,255  
Sys 24576

Shadowfire: Poke 25188,173  
Sys 16384

Xevious: Poke 5663,234

" 5664,234

" 5665,234

" 5635,234

" 5636,234

" 5637,234

Sys 5000

Flash Gordon: Poke 22603,234  
" 22604,169

" 22605,0

Sys 12280

1942 : poke 5806,234:poke5807,234:sys2640  
Blue Max : poke 17925,173:poke25584,173:poke17438,0:sys32768  
BMX Simulator : poke13937,0:sys4096  
Bombjack : poke5112,0:sys3101  
Buck Rogers : poke33182,250:sys32782  
Commando : poke14631,0:sys2128  
Crazy Comets : poke37002,169:poke37003,0:poke37004,234:sys24881  
Druid : poke 39271,255:sys5120  
Falcon Patrol : poke16705,250:sys16640  
Falcon Patrol II : poke28768,234:poke28769,234:sys28672  
Finders Keepers : poke29787,76:poke29788,96:poke29789,116:  
sys49152  
Ghostbuster : poke38454,96:sys24576  
Ghost'n Goblins : poke2175,255:sys2128  
Henry's Hause : poke 4063,173:sys2560  
I,ball : poke20669,234:poke20670,234:sys16939  
Jail break : poke52050,173:poke52097,173:sys51200  
eller bare skriv "DDY" som navn på highscorelisten  
Jeep Command : poke32627,241:sys16384  
Kung-Fu-Master : poke34142,128:sys32768  
The Last v8 : poke7149,173:poke7326,173:poke7858,173:sys3328  
The Living Daylight : poke4390,238:sys4352  
Motor Mania : poke 8646,255:sys8000  
Nemesis : poke5868,255:sys5768  
Olli & lissa : poke8844,165:sys7427  
Sorcery : poke 56325,255:sys31744  
Spy Hunter : poke35914,255:sys32782



# The Bard's Tale II

## Interplay/Electronic Arts.C64, disk

Bards tale har længe været et af de allerbedste Role-Playing Games til 64'eren. Sådan er det ikke mere. Bards Tale II (med undertitlen »The Destiny Knight« er 50% større end sin forgænger, har flere animerede monstre (over 100!), et væld af nye spells (79 i alt), hele 6 byer — komplet med Adventurers Guild og alt det andet, der hører sig til i et spil af denne genre.

Efter at have fået has på Mangar i Bards Tale I, er der nu en ny skurk at tage kampen op med, nemlig en ond ærkebeger ved navn Lagoth Zanta. Det eneste der kan redde riget er denne gang en genforening af »skæbnestaven«, der uheldigvis ligger spredt for alle vinde — i syv forskellige stykker, ondsksfuldt anbragt i de såkaldte »dødsfælder«...

Kampene er om muligt endnu hyppigere end i B.T. I, men denne gang er der indført en ny twist, idet AFSTAND nu spiller en væsentlig rolle mht. spells' rækkevidde osv. Den mest fantastiske

feature er dog næsten muligheden for at bruge karakterer fra Bards Tale I og endda Ultima III! Noget af det fedeste ved RPGs (og FARLIGSTE, hvis man skal tro et indslag »Søndagsavisen« bragte for et godt stykke tid siden!...) er det nære forhold spillet opbygger til sine karakterer, og kompatibilitet på dette område er derfor en fantastisk god ide.

Hvis du nød 1'eren vil du elske 2'eren. En værdig efterfølger, som jeg absolut kan anbefale til alle fans af denne særlige adventure-genre. På en igen, RPG-freaks!

- + Større og bedre end BT1.
- »Karakter-kompatibilitet«!
- Nok mest for indviede RPG'ere. (Se før du køber!).

Præsentation .....	80%
Interaktion .....	85%
Atmosfære.....	90%
Sværhedsgrad.....	svær
Pris/Kvalitet.....	85%

Søren.

## DanSoft

**SOFTWARE MED POSTEN!  
DET ER BILLIGERE FOR DIG!**

**RING ELLER SKRIV OG FORTÆL  
HVILKEN COMPUTER, DU HAR  
SÅ SENDER VI EN PRISLISTE.**

## DanSoft

**TELEFON 01 28 81 01**  
Postboks 717 - 2730 Herlev

**VI SÆLGER OGSÅ JOYSTICKS TIL  
SUPERLAVE PRISER; F.EKS:**

**KONIX SPEEDKING KR. 159,-**  
**CHEETAH 125+ KR. 139,-**  
**CHEETAH MACH 1+ KR. 199,-**

## Alt i Commodore!

# B.S. DATA

## En Del Bedre

Autoriseret Commodore Forhandler -

Autoriseret Commodore Værksted

### PRISGARANTI!

Hvorfor nøjes med en Amiga 500, når man kan få en  
**AMIGA 2000**

for kun **kr. 580.-** pr. måned i 48 måneder **UDEN UDBETALING???** eller kontant **19.398.-** leveres med monitor, 1 MB RAM og meget mere!

Med denne vare er vi så sikre på prisen, at De får den **fulde difference tilbage - uden diskussion.** - Hvis De finder tilsvarende vare billigere her i landet inden 6 måneder fra købsdatoen!!!

Erhvervskunde - ring og få vores konsulent til at skræddersy et tilbud, som vi naturligvis er villige til at lease for Dem.

### COMPUTERE

Amstrad Excellence, komplet tekstbehandling .....	9295.-
Amstrad Sir Charles, 100% IBM-kompatibel .....	7795.-
Amiga 500 m/mus og æøå .....	4795.-
Commodore PC1 .....	4595.-
Commodore 128D m/æøå .....	4595.-
Commodore PC1 m/20 MB harddisk .....	10995.-

### MONITOR

Commodore 1084 .....	3295.-
Commodore 1802 .....	2395.-
Commodore Monochrome/grøn .....	995.-

### LAGERMEDIER

Com 1010 3.5" Drive .....	2295.-
Com 1581 3.5" Drive .....	2195.-
Com 1541 5.25" Drive .....	1895.-
NEC 3.5" t/Amiga .....	1595.-
Com 1530 Casette .....	275.-

### PRINTERE

Citizen 120D .....	2495.-
Com MPS1200 .....	2650.-
Com MPS1500 C Farve .....	3295.-
Seikosha SP180 .....	2595.-
Star LC 10, den nye .....	3295.-
Star LC 10, farve .....	3995.-

### DIVERSE

Arcade joystick .....	198.-
512KB RAM udv. t/Amiga .....	1295.-
Aegis Draw plus t/Amiga .....	1995.-
Aegis Videotitler t/Amiga .....	1295.-
Aegis Animator t/Amiga .....	1195.-
Aegis Sonix t/Amiga .....	695.-
Datatipskup. 1000 stk. ....	295.-
Miracle WS3000 modem .....	5195.-
Miracle WS4000 modem .....	1895.-
Amstrad modem V21 + 23 .....	895.-
Multi Modem 64 .....	1395.-
X-Modem soft t/MM64 .....	195.-

**Er Deres vare ikke her?  
Ring blot, vi har den!!**

Køb for op til 30000,- UDEN udbetaling!!!  
F.eks. Amiga 500 m/mus - **KUN 160.- pr. måned.**

Alt hardware sælges naturligvis med 1 års totalgaranti!!!  
Postordre til hele verden - afhentning efter aftale.

Ring efter 14 - svarer hele døgnet

## Tlf. 02 33 23 90

Alle priser er incl. moms.  
Der tages forbehold for trykfejl samt prisændringer.



# Albert Teknoduck's

Brevkasse

## Misforståelse

? Hej Teknoduck!

Jeg har et par spørgsmål som jeg inderligt håber, at du kan hjælpe mig med. Da jeg er en stor fan af Tiger Mission og The Rocky Horror Show, håber jeg du kan sætte nogle pokes til dem i bladet.

(anonym)

! Hej Anonyme!

Her er vist tale om en mindre misforståelse. Mit område er teknik og faglig assistance. Den normale procedure i spørgsmål af denne art er, at man retter henvendelse til enten Snydehjørnet eller den lalleglade Ronnie R. Men - OK! For en gangs skyld, skal jeg lade nåde gå for ret, og give dig et skub i den rigtige retning.

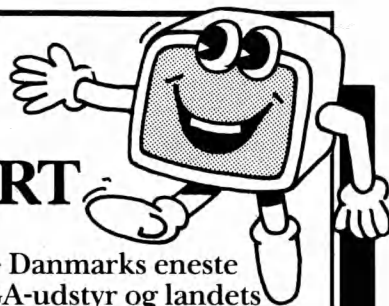
Nu spiller jeg ganske vist ikke selv The Rocky Horror Show, men jeg har ladet mig fortælle, at der er en ganske smart snydeteknik - som jeg iøvrigt ikke kender

konsekvenserne af. Hvis, og når, temperaturen ligger omkring de minus 10 grader celsius, så skal man gå hen og slå på den lyse knap ved freezer'en. Så sker der et eller andet.

Tiger Mission, som enhver burde kunne gennemføre uden at snyde, har en snydekode indbygget i startsskærmen. Hvis du holder knapperne CTRL, CBM-LOGO, 2, Q, R, L, I og K nede på samme tid, så vil der blive skrevet »Cheat Mode« på skærmen, og du kan nu gennemføre spillet, for kuglerne ryger lige igennem dig uden at volde nogen skade.

Hilsen A. Teknoduck

## FORÅRS FRÆKKERT



Check AMITECH ud - Danmarks eneste specialbutik for AMIGA-udstyr og landets største forhandler af AMIGA. Køb dit grej hos AMITECH - og bliv godt kørende!

### TV-TUNER - Dramatisk prisle!

Få et 12-kanalers farvefjernsyn på din monitor. Komplet med dobbelt stueantenne og indgang for fællesantenne.

VI TRYKKER PRISEN:

995,-

### STAR LC-10

Parkérbar traktor, 144 cps, NLQ og laaaaang levetid. STAR er Danmarks mest solgte printer.

PRISFALD:

2795,-

### 3 1/2" DISKDREV

Glem garantiløse billigdrev - investér i kvalitet der holder! 3 1/2" drev til A-500, 1000 og 2000. Farveafstemt, naturligvis!

1895,-

### DIGIVIEW

Det er her, det er nu, der er digitizing! Køb en Digiview idag og giv din bedste uven et 3. øje i panden imorgen.

KLAR KOSTPRIS:

2195,-

### PUBLIC DOMAINE

Nu Skandinaviens største bibliotek med over 400 Megabyte (yes, firehundrede) at vælge imellem. Køb 10 BASF mærkevare disketter og få 5 eller alle 10 fyldt med fede filer. Incl. disketterne 350,00 hhv. 400,00.

! Lige NU har vi et godt tilbud hvis du køber en Amiga 2000. Ring og hør!

Afbetaling: Yes. Ring for detaljer.  
Leasing til momsregistrerede virksomheder

Kør sejl eller flyv ind til

SØBORG COMPUTERCENTER

# AMITECH

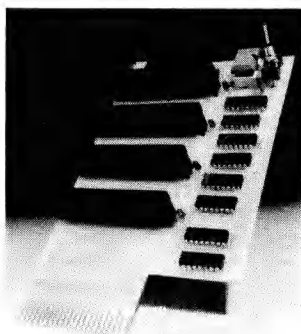
Søborg Hovedgade 129 · 2860 Søborg  
Telefon 01 69 87 00 · Fax 01 56 44 95  
Åbningstid: Ma-fr 9.30-17.30



# NYT MOTHERBOARD TIL C64 & C128

Det **ENESTE** motherboard der kan klare 99,99% af **ALLE** Cartridges til C64 og C128!  
Hvorfor købe fire forskellige motherboards, når du kan nøjes med **ET** STK.  
**ALCOTINI MOTHERBOARD 4S.**

- \* Klarer 99,99% af **ALLE** Cartridges mm.
- \* Både C64 og C128 mode.
- \* Indbygget ON/OFF omskifter, der 100% afbryder motherboardet samt **ALLE** isatte kort.
- \* Cartridge valg med **EN** tast. Det aktive kort vises med lysdiode markering.
- \* Indbygget resetknop.



Her ser du hvorfor, der fra og med i dag kun findes et motherboard.

	C&C	Dela	Datel	Merlin	ALCOTINI
Final Cartridge I	Nej	Nej	Nej	Nej	<b>JA</b>
Final Cartridge II	Ja	Nej	Ja	Ja	<b>JA</b>
Final Cartridge III	Nej	Nej	Nej	Nej	<b>JA</b>
Expert Cartridge	Ja	Nej	Ja	Nej	<b>JA</b>
Freeze Machine	Nej	Nej	Nej	Nej	<b>JA</b>
Comal 80	Nej	Nej	Nej	Ja	<b>JA</b>
Super 5 Turbo	Nej	Ja	Nej	Nej	<b>JA</b>
Action Replay IV	Nej	Nej	Nej	Nej	<b>JA</b>
Copy Cartridge	Nej	Ja	Nej	Nej	<b>JA</b>
Dela 64K RAMdisk	Nej	Ja	Nej	Nej	<b>JA</b>
Dela CPM modul	Nej	Ja	Nej	Nej	<b>JA</b>
Andre Cartridges	?	?	?	?	<b>JA</b>

## OMEGA STEREO SOUND SAMPLER

Alcotini forhandler selvfølgelig den bedste stereosampler af alle - nemlig OMEGA sampleren. Læs selv testen andsteds i dette blad. Vi leverer et GRATIS PD program med (Perfect sound), så du kan komme igang uden yderligere investeringer. Andre prof. programmer haves også, f.eks. Aegis Audio Master, ring efter information.

Introduktionspris incl. software

**895,00**

CM8833 PHILIPS STEREO 14" FARVEMONITOR

**2695,00**

EXCELERATOR+ Hos Alcotini koster den kun

**1495,00**

3.50" DS/DD - KUN kvalitetsvare med 5 års garanti.

**FRA 10,25**

## GRATIS KATALOG TILSENDES

Alle priser er incl. moms



**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 DK-8260 Viby J Tlf. 06 11 90 22 Giro 5 92 22 75

## IC-RUN Tester: OnLine! version 2.01



Et ældre kommunikationsprogram til Amiga er nu kommet ud i en stærkt forbedret udgave.

I forhold til de tidligere versioner af OnLine!, gør lanceringen af version 2.01 den straks til markedets bedste.

OnLine! version 2.01 byder på forbedret mulighed for at udnytte farvegrafik som mange af de eksisterende baser idag kører med. Der er blevet indbygget 20 MacroKey funktioner, så du ved eks. at trykke F1 kan få en tekst op til 80 karakterer udskrevet, som du har programmeret på denne

tast. Et telefonbogsregister husker dig på navne og telefonnumre på de forskellige baser. Op til 40 telefonnumre kan være programmeret i denne telefonbog.

Skulle du være i tvivl om hvor længe du har været på en base, kan du bare kigge op i venstre hjørne af skærmen, hvor den nøjagtige onlinetid står.

Der er mulighed for megen programmering af programmet, men det er slet ikke det der gør programmet så godt som det er. Det er dens muligheder i filoverførsel der vir-

kelig vil give den topkarakter i forhold til hvad der tidligere er set til Amiga. Du har mulighed for at downloade med intet mindre end 8 protokoller. De væsentlige protokoller er X-modem, Y-modem Batch, Z-modem & Kermit. Der er et hav af muligheder for at lave lige den filoverførsel som du ønsker. Udover dette kan du vælge om du vil have Autolcon på de downloadede programmer, så de er lige til at hente op fra et Icon når de er hentet hjem!

Kort sagt er OnLine! Version 2.01 nu markedets bedste

kommunikationsprogram til Amiga i kraft af alle dens muligheder. Bliver du i tvivl om noget, kan der altid refereres til den store tykke manual som følger med programmet.

Dansk importør (anviser gerne nærmeste forhandler):

Magna Gros A/S  
Ryesgade 3  
2200 København NV  
Telefon 01 39 20 39

Thomas Wilhelmsen

# AMIGA



## Nåh ja, og så er EPYX kommet med et nyt sportspil.

Det er selvfølgelig i anledning af OL-året 1988. Indtil videre er der altså vinterlegene, det går ud over. Og for at få det overstået kan jeg ligeså godt nævne disciplinerne. De er som følger: Kælk, kunstkøjteløb, skøjteløb (så'n almindeligt hvor det gælder om at komme først), styrtløb, slalom, skihop og langrend. Hvis der er noget af det der lyder bekendt, er det ikke helt tilfældigt nogle af disse discipliner er blevet brugt i Wintergames, men er nu blevet lavet i en ny og forhåbentlig bedre udgave.

Den første disciplin, kælk, er ikke ulig den bobsælde vi kender fra Wintergames. De to discipliner er faktisk så ens at programøren har set sig nødsaget til at lave nogle ændringer. Istedet for et tværsnit af banen og et overblik, har man nu et nærbillede oppefra, der da er meget pænt, men ikke rigtig kan bruges til noget. Det som man kigger på som spiller er en af de tre visere nederst på skærmen. Det er ens placering på tværs af banen eller med andre ord, om man er for tæt på kanten. De to andre, og mindre væsentlige, er hvilken vej man hiver i joysticket (det burde man ærlig talt selv være klar over), og den retning som kælken glider. Den bedste tid går til den som har holdt sig mest muligt på midten af banen.

Kunstkøjteløb: Normalt, i computerspil ihvertfald, bliver denne disciplin afviklet, ved at danseren står på isen, noget musik begynder, og så er resten ellers op til en selv. Men da denne spilpakkes hovedmål vist nærmest er realisme, adderbadderpuhbæh, går det ikke her. Først skal man vælge det af de afskyelige stykker musik (De har aldrig kunnet lave musik ovre på den anden side af andedammen), dernæst skal man placere sine bevægelser og spring i den rækkefølge man vil udføre dem, og tilsidst, på den store dag, skal man så trykke på en pinden, hver gang der skal ske noget. Jeg tror man skal gå meget højt op i kunstkøjt eller beep-musik før man synes at denne disciplin er morsom.

Skihop: Er en af de bedre discipliner. Den er delt op i tre dele. Den første ser du fra skiløberens synspunkt (ikke et rart syn), på vej ned af bakken skal du holde ski ligeud og hoppe i det rigtige øjeblik. Derpå skal du, i luften,

holde din krop i en 45 graders vinkel, og tilsidst skal du sætte pindene i jorden. Ikke noget joystick vrid, bare ganske almindelig timing.

Slalom: Denne disciplin er faktisk lidt pinlig. For i manualen skal den sættes op ved siden af alle de andre, det er sådan noget med alle de valgmuligheder man har, og alle de ting man skal tage højde for. Det er bare sådan at i dette lille program, der her hedder Slalom, er der ikke rigtig noget at tage højde for og valgmulighederne er en ren parodi. Grafikken er latterlig i sammenligning med alt det andet, og borer et dybt hul i det realistiske koncept.

Skøjteløb: Dette her er også en af kedeligere ting. Skønt programøren vel egentlig har presset ideen bag til sit yderste, er der ikke kommet noget voldsomt interessant ud af det. Hold rytmen og se lige ud. Men man skal i det mindste ikke bevæge sig hurtigst muligt, men i en fast rytme, i op

til 5 minutter (Gaaab). Men der er da sikkert nogle der kan lide det.

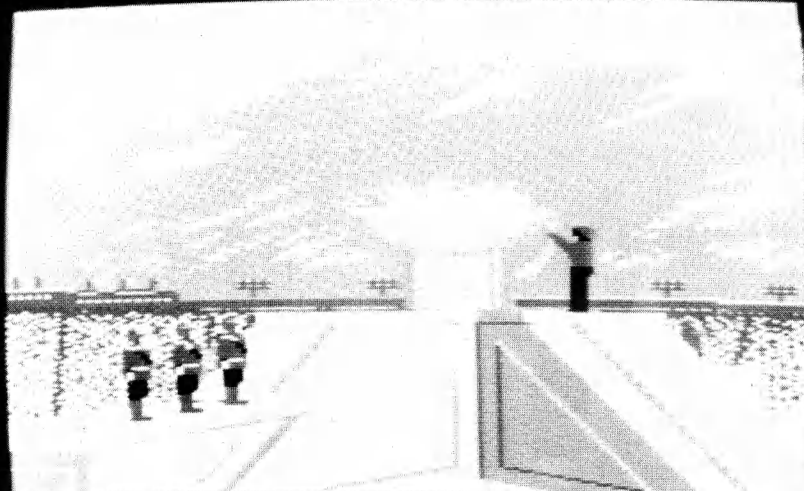
Styrtløb: Af alle de syv discipliner er denne her min absolutte favorit. Der er det brugervenlige touch, der er fart over felten, og så er der det lidt 'se hvad jeg kan' fra programmørens side. Flot, flot. Du begynder oppe i skuret oppe på toppen af bjerget, varmer lidt strækker benene, og så går det løs. Du giver den først lidt med stavene, men snart trækker Moder Jord alt det der skal trækkes. Flagene flyger til side for dine skispids, et flag foran dig, skal du højre eller venstre om. Men der er ikke tid til tøven oppe i det kolde nord, du tager flaget med maven og ruller resten af bakken ned, kameraerne ser det hele. Dit styrt bliver sendt ud til hele verden, der elsker hvert sekund af det. Medierne betyder alt, intet bliver overladt til tilfældighederne. Før du starter får du nemlig lov til at placere kameraer på bakken, der hvor det ser farligst ud. Feeeeddeest.

Der er unægtelig nogle nedture imellem disse syv spil, men man kan da heldigvis selv vælge hvilke discipliner, man vil spille, ligesom man spillet igennem, kan vælge masser af andre ting. Som førnævnt er jeg ikke lige frem fan af Epyx' Games-serie, men her er da noget jeg kan lide. Og som de fleste vel kan.

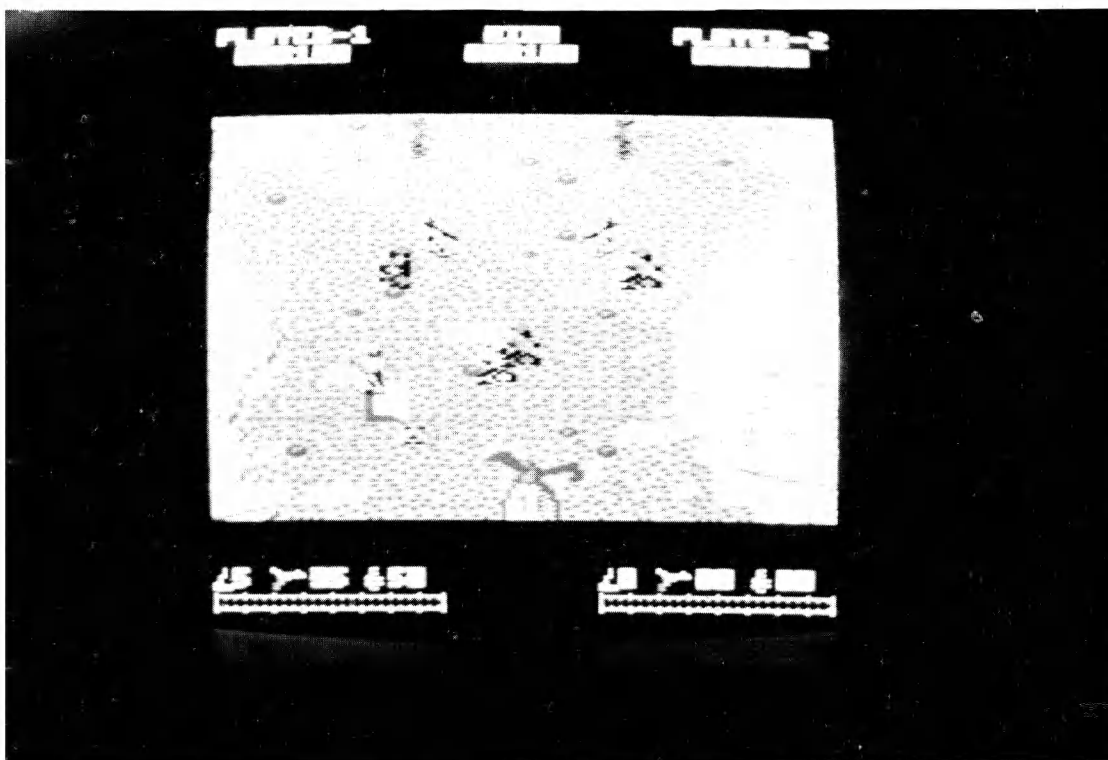
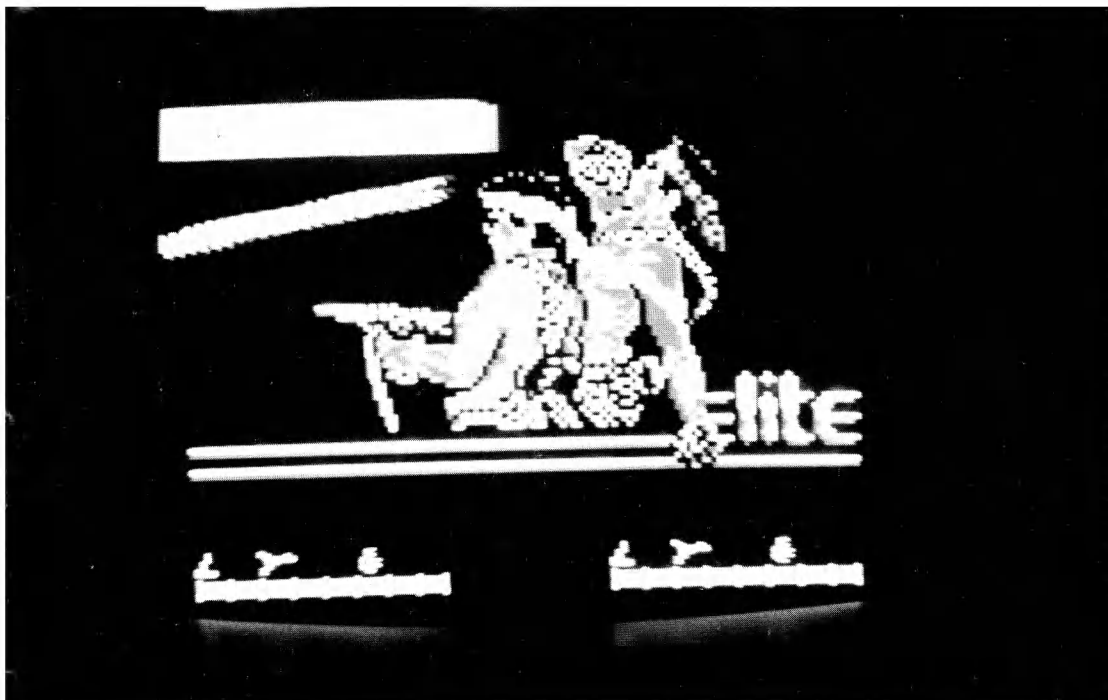
+ : Styrtløb  
Skidrop  
Flot grafik  
Som sædvanlig  
- : Kunstslojd  
Slalom

Grafik..... 90%  
Lyd ..... 80%  
Præsentation ..... 85%  
Underholdning..... 85%  
Pris/Kvalitet..... 85%

Otto







## Ikari Warriors

De mest seje af jer, dem der også var med os i begyndelsen af 1987, kan sikkert huske en anmeldelse vi lavede dengang af et spil der hed Ikari Warriors. Dette her er ikke en relancering, men simpelthen Commodore versionen. Den anmeldelse fra dengang var på L'amstrad, hvor det var lidt af et superspil. Sidenhen har utallige læsere skrevet ind og spurgt hvornår commo-versionen dukkede op. Ingen af dem har fået et fornuftigt svar, for selv om Elitefolkene har arbejdet hårdt i et års tid har der ligesom

ikke rigtig været noget resultat, før nu. Rygtet siger at de har haft problemer med at få alle de små mænd, til at bevæge sig som de skulle. Den historie lyder lidt usandsynlig i mine ører, hvis Elite ikke kan finde ud af at flytte de små grå, hvem kan så. Et faktum er det ikke desto mindre, at spillet først er kommet os i hænde tæt ved den allersidste dead-line.

Når man ser på det, syntes jeg godt, at man kan fornemme, at der har været en eller anden forhindring. Et eller andet der har gjort at en eller anden har haft

masser af tid til at lave alt muligt udenoms flimmet, sådan som det skal være, mens selve spillet godt kunne være blevet afpuddet, bare en smule, i kanterne.

Ikari er det samme, som Commando bare lidt mere. Problematikken er den samme. Der er disse horder af små hjerneløse mænd, der inderligt gerne vil skydes. De er så vilde med det, at de prøver at skyde sig selv. Men som før nævnt er de hjerneløse, og ved derfor ikke hvad der er dem selv. Derfor skyder de så

rundt efter dig. Det er her din valnød af en hjerne kommer ind i billedet. Du ved nemlig godt at du har en anden farve end alle de andre. Du kan vælge enten at skyde dem med din mobile maskinkanon eller at trille håndgranater i hovedet på dem. Til din hjælp er der yderligere nogle tanks, rundt omkring, som du kan kravle ind i. De er betydeligt mere effektive, og giver dig den ekstra mulighed bare at rulle hen over de menneskelige zombies. Mens vi er ved tanks og andet isenkram, så er der ovenikøbet nogle af dine 'kunder', der ved en fejltagelse er kravlet ind i en tank eller måske i en kamphelikopter. Og da disse fartøjer er indrettet så selv hjernedøde kan finde ud af de, (Hvis ikke, hvor var militæret i dag så henne), strejfer de rundt og skyder lidt mere end ellers. Det skal alt sammen ødelægges og når du kommer til enden af spillet, har du ovenikøbet reddet en eller anden, der, gud ved hvorfor, ikke vil skydes. Bonus, bonus.

Og så kan I også være to om det hvilket jo kun gør det hele meget sjovere. Spillet er i endeløse baner, ligesom printerpapir, der kommer hele tiden mere, uden at man skal skifte hele tiden. Noget andet, som også bare bliver ved er musikken i baggrunden. Det er tilgængeligt ikke nogen ubetinget bonus, for selv om det lyder godt de første 5 sekunder gør det ikke de næste fem. Pudsigt ville en anden sige, det var da ellers det samme den spillede.

Ikari Warriors byder ikke på noget revolutionerende nyt, ikke denne gang, men det kan jo skyldes at spillet i virkeligheden blev lanceret for et år siden.

## Elite

**+ : Pæn præsentation**

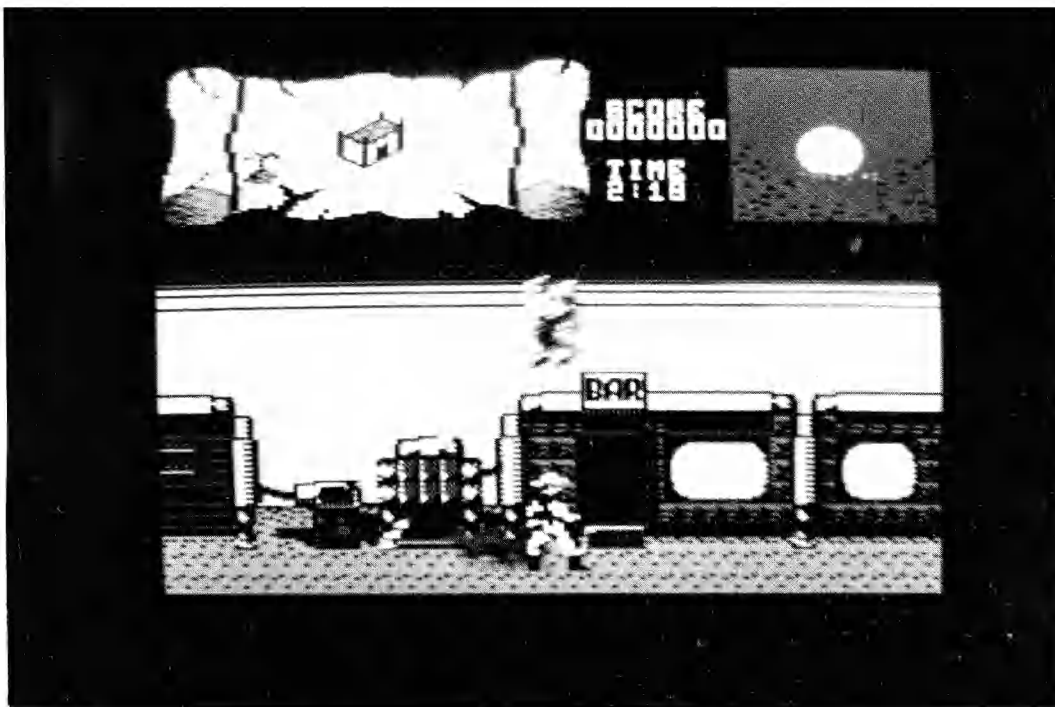
**Tanks**

**To-spiller**

**- : Hvis det keder dig at dræbe metervis af blow-brains**

**Grafik..... 85%**  
**Lyd..... 75%**  
**Præsentation..... 90%**  
**Underholdning..... 85%**  
**Pris/Kvalitet..... 85%**





I tidernes morgen levede de op-rindelige bebøere på planeten New Texas i en verden med vold, død og ødelæggelse. Så kom den dag da det hele var forbi og de alle døde. Det eneste, der var tilbage, var de spredte knogler, som lå rundt omkring på den golde planet. Der gik mange år inden der skete noget. En dag landede et fartøj fra den fjerne planet Jorden, og de store mængder af Kerium Secum blev opdaget. Mennesket lærte at udvinde og bruge dette kraftfulde stof, og som sædvanligt hvor der er mennesker, kom der krige og mord. Man dræbte hinanden blot for at vinde lidt profit på den nu meget aktive planet. Folk lærte at leve med volden, indtil den dag, hvor man for første gang hørte nævne Tex Hex, den mest modbydelige og ondsksfulde mand nogensinde. Han var besat af en ånd, den eneste rest fra de gamle tider, han var besat af Stampede. Stampedes mål var, at få liv i de gamle skeletter, så det igen kunne blive som dengang. Til det skal han bruge uendelige mængder Kerium. Det prøver Tex Hex nu at skaffe, med vold og deslige. Du er sherif Bravestarr, retfærdighedens kriger. Du har netop hørt, at din indianernerven Mystiske Shamen, er blevet taget til fange. I ni dage og ni nætter kæmper du mod enorme mængder af Tex Hex-mænd, hyæner og gribbe. Med dig har du din blaster og din saddekraket, en

moderne version af den gode gamle hyphest. I din søgen efter Shamen må du undersøge grotter, bestikke bartendere, sælge kerium, nedlægge hundredvis af banditter og skyde lige så mange hyæner og gribbe. Det er sådan set hvad hele Bravestarr i sin enkelhed går ud på, og for at sige det med det samme: det er svært, men bestemt ikke kedeligt. Der sker hele tiden noget og ikke et sekund kan man tillade sig at slappe af, for så er man bare færdig. Specielt er der en lille sprite i form af en rummand, der særligt irriterer mig. Denne skyder med små granater, som man, hvis man bliver ramt, får det meget dårligt af (flot gravsten!). Jeg præsterede at blive dræbt syv gange, ja syv, på under fem sekunder, hvilket godt kan virke lidt irriterende i længden. En anden ting er, at jo længere man kommer i spillet, jo hurtigere bevæger de andre sig, mens man selv løber med den samme hastighed hele tiden, hvilket gør det endnu sværere at overleve.

Spillet er delt op i tre faser. Man starter på fort Kerium, hvor man hurtigst muligt skal væk fra. Det gør du ved at bestige din saddekraket og så, stille og roligt flyve til en anden lokation. Du udvælger dit bestemmelsessted på et lille kort øverst på skærmen. Ved siden af kortet er et lille landskab optegnet. Her kan du se hvad tid på døgnet det er. Det foregår ved at en lille sol farer op

og ned som dagene går. En sjov lille ting. Grafikken i spillet er ikke dårlig, men heller ikke den bedste man har set. Farver er der masser af og alt ser ud til at være godt gennemarbejdet.

**Lydeffekterne er gode, men musikken er ikke noget at råbe hurra for. Den kører i den samme strofe hele tiden, men den kan heldigvis slås fra. Spillet i helhed er sjovt, hurtigt, actionpræget og spændende, ihvertfald hvis man lever med mottoet »Lev stærkt - dø hurtigt.« Jeg må dog skuffe dem, der holder af at se deres navn på high-scorelisten. Der er godnok en, men...den er kun lavet til at indeholde det allerbedste tal, og ingen navne. Som kronen på værket er der en fejl i programmet her. Jeg ved ikke om det kun er i min version, men ligegyldigt hvilken score jeg får, kommer det til at stå i high-score feltet og sletter selv den mest suveræne rekord. Det er dog kun en bagatel, men lidt surt at det ikke er blevet rettet alligevel.**

- + Hurtig loading.
- Meget svær, næsten for meget.

Grafik.....	75%
Lyd .....	50%
Præsentation .....	40%
Underholdning .....	75%
Pris/Kvalitet.....	75%



Den opmærksomme læser af de forrige måneders highscoreliste vil have bemærket de små stjerner der står ude til venstre for nogle af spillene. Disse stjerner betyder at der er sat NY REKORD i dette spil. Eller at det er et nyt spil der lige er kommet på listen. Der er ingen stjerner i denne måned. Men det er ikke fordi vi har overgået os selv og sat listen fra sidste måned i igen. TVÆRT-IMOD. Listen du ser foran dig er faktisk ny fra den ene ende til den anden. Der var kommet så mange breve til highscorelisten denne gang, at vi syntes vi var nødt til at gøre noget for at få så mange af de nye med som

muligt på listen. Derfor er vi startet på en hel frisk, med en helt ny liste. Det er selvfølgelig bund-uretfærdigt overfor alle de fede scores i de samme spil. Men til gengæld en god måde at sige velkommen til en masse nye navne på listen (og mange af de gamle folk er da også allerede kommet med igen. kan jeg se).

Fra næste gang er highscorelisten igen den samme nådesløse konkurrence, som den plejer, hvor DIN highscore står i minimum tre omgange, eller til den bliver slået ud. Værsgo.

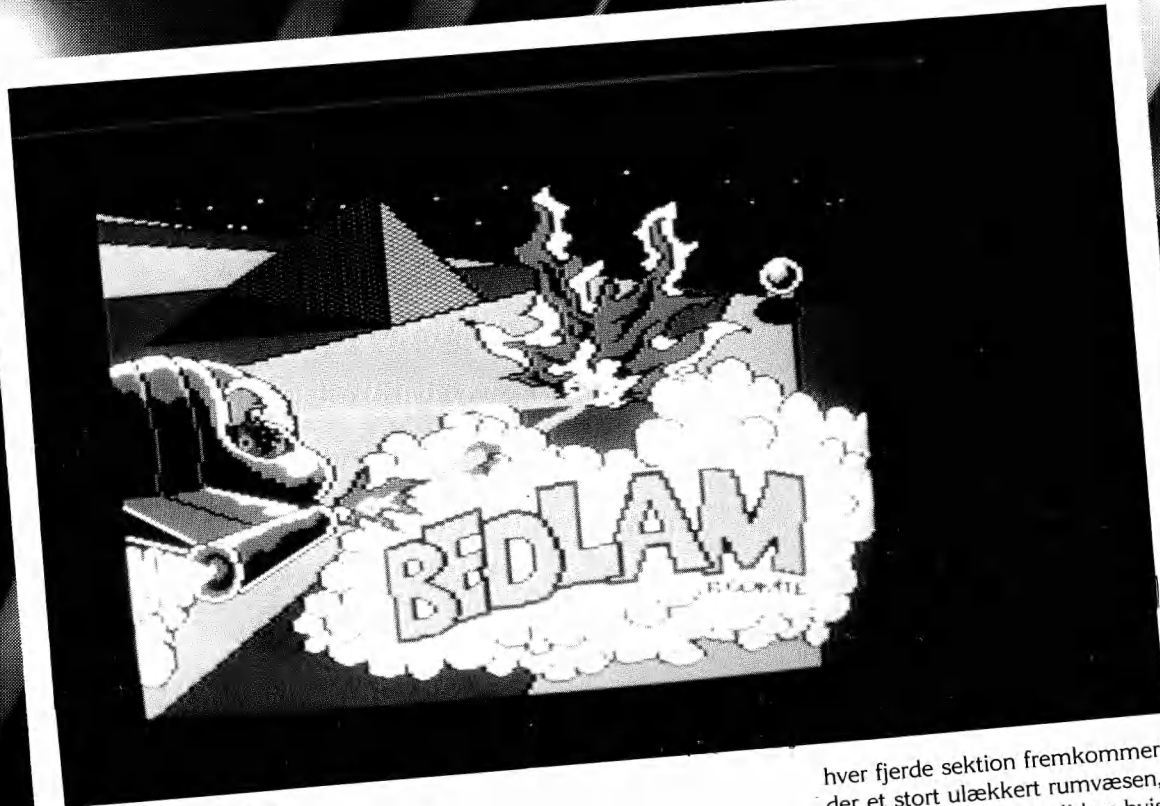
Addictaball	16500	Karsten Toksvig, Skals
Airborne Ranger	56780	Karsten Toksvig, Skals
Alleykat	6190450	Mads Nygaard, Vinderup
Anarchy	221086	Michael Daa, Tisvilde
Arkanoïd	1202460	Henrik Løvfold, Fredrikstad, Norge
Army Moves	377481 (7)	Kenneth Andresen, Kastrup
Avenger	87 %	Ingve Rosseland, Harstad, Norge
Barbarian	147450	Jan Rasmussen, Næstved
Bangkok Knights	36260	Holger the Mad, Odense
Black Hawk	251720	TSB-DATA, Fakse
Blue Max	54800	Carsten Nielsen, Aså
Bubble Bobble	4279800	Frank Larsen, Brønshøj
Buggy Boy (offroad)	87760	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Burger Time	15300	Jens Petersen, Frb. C.
California Games:		
BMX	32160	The Best, Viborg
Flying Disk	1670	Jack M. Rømer, Rønne
Foot Bag	102060	Martin Stiggaard Sørensen, Brødstrup
Half Pipe	12230	Allan Thomsen, Vojens
Skateboard	14550	Ingve Rosseland, Harstad, Norge
Skating	5270	Jack M. Rømer, Rønne
Surfing	8.8	Dennis Pedersen, Kr. Såby
Cataball	7140	Anders Gustavsen, Skjjetten, Norge
Cobra	14200	Per Jensen, Herlufmagle
Combat School	250240	Maverick/LRJ, Hobro
Commando 86	148520	Henrik Andersen, Vejle
Convoy Raider	15630	Karsten Toksvig, Skals
Crystal Castle	196607	Bjørn Halsen, Hell, Norge
DT Supertest	27480	Brian Jeppesen, Randers
Deflektor	202586	Per Olsen, Slagelse
Delta	211740	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Denarius	105970	Mad Master, Hobro
Encounter	136200	Carsten Dahl, Harby
Enduro Racer	3675655	Karsten Toksvig, Skals
Erebus	22199	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Firetrap	52800	Karsten Toksvig, Skals
Flying Shark	121679	Holger the Mad, Odense
Frankie Goes...	79 %	Anders Gustavsen, Skjjetten, Norge
Fred	950	Rene Frederiksen, Lyngby
Freddy Herdest 2	37800	Martin Eriksen, Regstrup
Gauntlet II	1487900	Maverick/LRJ, Hobro
Genesis	87700	Bjørn Halsen, Hell, Norge
GOLF	37980	Danny Otkjær, Hobro
Green Beret	10212440	Kenneth Rasmussen, Høleby
Gremilins	100X	Mark A.M., Fredericia
Gryzor	230500	Klaus Davidsen, Støvring
Gunstar	22827	Henrik H. Poulsen, Svendborg
Hades Nebula	344700	Truls Bostrup, Palmafossen, Norge
Hercules	159070	Gair Iversrud, Jaren, Norge
Hunchback	693210	Klaus Munk, Gørlev, Sj.
Hunchback Olympics	29165	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Hypaball	36-7	Christian Clausen, Gråsten
I, Ball	6490	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Indiana Jones	38950	Martin Bergholtz, Oslo
Int. Karate 2	200500	Christian Clausen, Gråsten
Int. Karate +	38900	Peter Bakke Olesen, Løkken
Into the Eagles N.	403400	Eivind Nordseth, Bogen
Jackal	92750	Michael Daa, Tisvilde
Jinks	5615	Martin Bergholtz, Oslo
Kane	53301	Morten Nielsen, Skovlunde
Krak' Out	2180820	Stephen F
Leaderboard Golf	2181ag u.p	Carsten Thorsen, Lemvig
Le Mans	192960	Jakob Petersen, Gelsted
Loderunner	15975	Wonderboy of BCS
Mag Max	63930	The Best, Viborg
Mario Bros. (gl)	206360	Peter Bendix Madsen, Højbjerg
Mean City	366820	Truls Bostrup, Palmafossen, Norge
Metro Cross	78350	Anders Gustavsen, Skjjetten, Norge
Milkrace	39380	Carsten Nielsen, Aså
Mini Putt (Classic)	3 alag u.p	Mark Kristensen, Dragør
Mr. Doc's Castle	381660	Henrik Andersen, Vejle
Mr. TNT	241900	Jens Petersen, Frb. C.
1942	2436000	Tore Fredriksen, Harstad, Norge

1985	8005	Anders Lorenzen, Assens
Night Mission Pinb.	3605950	Lars Knudsen, Stenlisse
Nemesis	359200	Tommy Ebbesen, Brosund
Nonterraqueous	100 %	Alex Sørensen, Galten
Oils Well	206720	Jesper Dahl Johansen, Silkeborg
Olli & Lissa	12250	Eivind Nordseth, Bogen
Olympic Skier	1878	Kennet Andresen, Kastrup
Out Run	9986460	Martin Eriksen, Regstrup
Pac Man	43820	Kenneth Broe, Odense
Paperboy	369400	Maverick/LRJ, Hobro
Parallax	66500	Morten Harper, Hell, Norge
Pirates	97	Jesper Kristensen, Måløv
Pole Position	201100	Kennet Andresen, Kastrup
Pooyan	6210400	Stephen Grøn, Søften
Radar Rat Race	91200	Rene Frederiksen, Lyngby
Re-Bouncer	1296050	Anders Gustavsen, Skjjetten, Norge
Road Runner	300780	Claus Thomsen, Flång
Rock'n'Wrestle	275000	Christer Copeland, Stavanger
Sanxion	3673040	Tore Fredriksen, Harstad, Norge
Scoby Doo	154600	Karsten Toksvig, Skals
Seafox	222700	Kurt Aadnøy, Hommersåk, Norge
720 deg.	75100	Morten K. Johansen, Hadsund
Shadow Skimmer	66500	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Slapfight	798200	Maverick/LRJ, Hobro
Snokie	75000	Uffe Steffensen, Videbæk
Snoopy	level 14	Kenneth Andersen, Gelsted
Sorcery	20000	Morten Halsen, Hell, Norge
Space Harrier	600000	Ingve Rosseland, Harstad, Norge
Space Invasion	156600	Anders Schultz, Brødstrup
Space Pilot II	219990	Peter Bendix Madsen, Højbjerg
Speed King		
(Silverstone 1 omg)	0:41:5	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
Spy Hunter	1298880	Peter Cafax, Rørvig
STIX	26116	Uffe Steffensen, Videbæk
Subbattle Simulator	171140tons	TRD, Oslo
Suicide Strike	184000	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Summer Games:		
100 m	9.59	Peter Bakke Olesen, Løkken
4x400m stafet	2:26.0 min	Mads Nygaard, Vinderup
Gymnastik	19.6	Mads Nygaard, Vinderup
Stangspring	5.80	Peter Bakke Olesen, Løkken
Skeet Skydning	25 hits	Kenneth Svendsen, Odense
Summer Games II:		
Trespring	17.55 m	Mads Nygaard, Vinderup
Spyd	101.31 m	Lars Bo Thomsen, Odense
Kajak	2.09 min.	Kenneth Svendsen, Odense
Roning	25.0	Rene Kristensen, Vejle
Submarine Breakout	228	Alex Sørensen, Galten
Supercycle (lev. 1)	286970	Kim Larsen, Hadsten
TANK	1607200	Lasse Jensen, Nysted
Terra Cresta	690200	Maverick/LRJ, Hobro
Test Drive	26376	Maxell, Defcon, Kbh. S.
Threshold	122400	Alex Sørensen, Galten
Tiger Mission	845110	Joachim Christensen, Kbh.N.
Track & Field	2669180	Christian Poulsen, Regstrup
Trailblazer	303000	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Transformers	2476	Anders Schultz, Brødstrup
TRAP	153300	Rikard Bø, Oslo
Twinky	3369	Bjørn Halsen, Hell, Norge
Up'n'Down	985300	Pgv & Mike, Gentofte
Warhawk	955363	Peter Bendix Madsen, Højbjerg
West Bank	393130	Per Andreasen, St. Heddinge
Western Games:		
Milking	27270	Maverick/LRJ, Hobro
Willow Pattern	74 %	Majbritt Grøn, Søften
Winter Games:		
Bob	21.2	Martin Pedersen, Fjerritslev
Skihop	202.1	Mads Nygaard, Vinderup
Hurtigløb	0:26.9 min	Mads Nygaard, Vinderup
Wizard of Wor	792500	Ste
Wizball	978000	Morten Harper, Hell, Norge
Wonderboy	522510	Teller Høgevoold, Grimstad, Norge

NY!



**SOFT**



# Bedlam

**Go!, Commodore 64/128**

Intergalaktisk blodbad! En meteorisk galeanstalt! Det er »space age«... Egentlig passer denne introduktion udemærket, taget i betragtning at det er et shoot'em up, meeeen, ordet »bedlam« betyder galeanstalt, og den programmør der kan finde på at drage paralleller mellem dette spil og en galeanstalt burde spærres inde!

Nok pjank! Du er altså elev på Stellar Imperiets pilot akademi. Du troede måske du var »hot stuff«, men instruktørerne havde en lille overraskelse i baghånden. Akademiet sender deres aspiranter gennem en sidste test, X12 fighter simulatoren - bedre kendt som BEDLAM! Med disse ord, bliver du smidt ud i et inferno af pyramider, laserstråler og Pinballmaskiner. Ja! - Pinballmaski-

ner, hva' gi'r du?

Det er nu ikke så tosset som det lyder. Pinballmaskinerne er gode at score ekstra points med, men mere om det senere... Der er normal 1- og 2 player mode. samt en lækker dualplay mode. Dualplay er klart den bedste af de tre modes (medmindre man er ungkarl!?), for det er tæskelækkert at være to om at destruere de grimme fjender. Man kan desværre ikke plukke medspilleren, men man kan, ganske tilfældigt, komme til at give medspilleren et lille puf, så han ryger hovedkuls ind i fjendens kampformationer. Ha-ha! Der er seksten rumstations sektioner, samt en special bonus formation som sektion nr. 17. Efter endt 17. sektion starter sektionerne forfra, men med forhøjet sværhedsgrad. Efter

hver fjerde sektion fremkommer der et stort ulækkert rumvæsen, som man kun kan invalidere hvis dens øjne er åbne. Både de forskellige sektioner og Pinballmaskinerne scroller vertikalt ned ad skærmen, mens der er et flot to-lags stjernesroll i baggrunden. Det går ikke specielt schnell, men der er grund til at holde tungen lige i munden.

På rumstationerne er der bl.a. kanoner, kraftfelter og radarer. Budskabet er simpelt: Undgå kraftfelterne, smadr kanonerne og hvis muligt, smadr radarerne for du eksploderer hvis du kolliderer med dem, og så giver det jo ingen points. Gemt under mange af de små pyramider spredt rundt på rumstationerne, findes diverse lækre objekter som måske kan hjælpe dig. Skyd pyramiderne for at afdække tingene, og styr dit rumskib henover ruinerne for at samle hjælpemidlerne op. Hjælpemidler som f.eks. en bombe, der aktiveres når man trykker på fireknappen, eller et skjold,

**SOFT SPOT**







# Power at Sea

## Accolade C64, disk

Accolade må vel efterhånden være eksperter i denne spiltype. Ligesom »The Train« er Power at Sea nemlig et »multi-action« spil med flere små action-sekvenser. Denne gang udsætter det amerikanske softwarehus os for »Slaget ved Leyte Gulf« (oktober 1944), som efter sigende skulle være verdenshistoriens største søslag. For at vinde spillet skal din flåde overtage kontrollen over 4 godt beskyttede baser, som »japserne« har indtaget. Der er tilgift en tidsfrist på 96 timer.

Fra flagskibets kommandopbro kan du nu søge informationer hos telegrafisten, navigatøren, mekanikeren og militærchefen. Dette foregår med joystick eller (hurtigere) via tal-tasterne, og de pågældende personer vender front mod dig, når de har noget nyt at berette. Hos navigatøren lægger du kursen, og bestemmer hastigheden, mens du hos mekanikeren kan få en hurtig oversigt over din flådes samlede status. Hvis du forventer en avanceret og autentisk gengivelse (som i »Strikke Fleet«), vil du hurtigt blive skuffet. Power at Sea er MEGET overfladisk, og jeg tvivler stærkt på, at spillet vil fastholde din interesse ret længe. Der er intet i dette spil, som ikke er set adskillige gange før. Man kan beskytte landbaser, skibe og fly fra skibets kanoner, hvilket altsammen sker i bedste/værste Beachhead stil. Der er tilmed konkluderet et spinkelt forsøg på en flysimulator, idet man kan angribe japanske skibe fra luften. Men også dette er alt for simpelt, og når man een gang har gennemført spillet, er der ikke så meget at vende tilbage efter.

Grafikken er rimelig god og lyden er også ganske udemærket med en del passende jingles og gode spot-effects. Teknisk er her altså om et særdeles velpræsenteret og kompetent produkt.

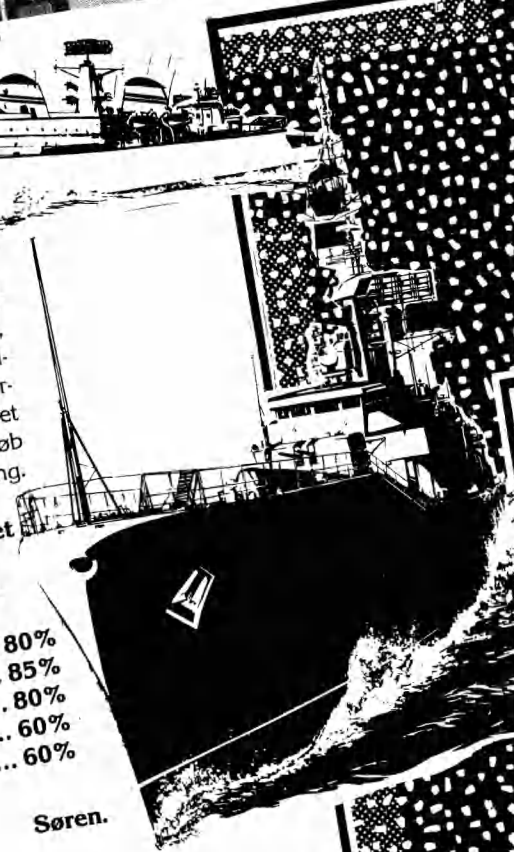
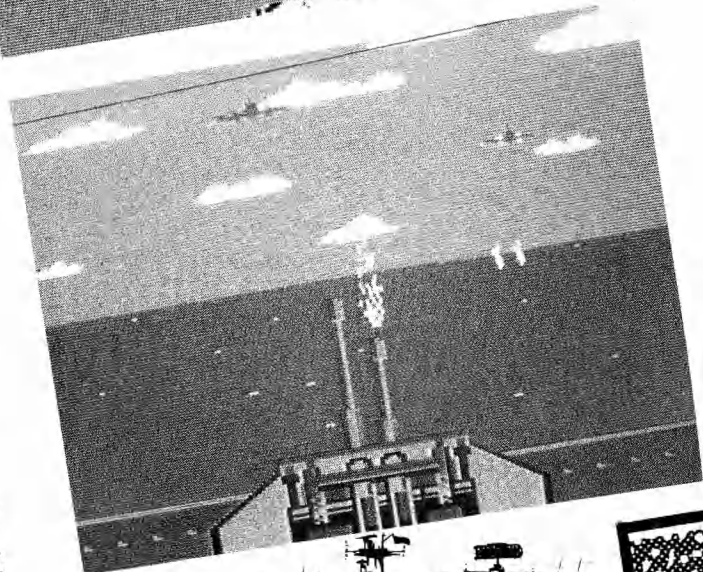
Jeg har heller ikke noget specielt mod multi-action spil, men den slags er altid lidt af en balancegang. Pirates! fra MicroProse er et godt eksempel på hvor godt det KAN gøres, men i Power at

Sea mener jeg at man har forsumt de strategiske aspekter for meget. Atmosfæren fejler intet, men plottet er tyndslidt, og spillet som helhed vidner om en foruroligende ide-forladthed hos et softwarehus der ellers i tidens løb har stået for en del nytænkning.

- + Professionelt, finpoleret produkt.
- Simpelt og uoriginalt.

Grafik.....	80%
Lyd .....	85%
Præsentation .....	80%
Underholdning .....	60%
Pris/Kvalitet.....	60%

Søren.







## Side Arms

**Go!, Commodore 64/128**

for de eneste figurer der åbenbart er brugt mere end et halvt minut på at bearbejde, er spillernes. De er såmænd heller ikke noget at prale af, men de ligger tættere op ad arkadens, end alt andet i spillet gør tilsammen. De første fjendefigurer er nogle dimser, der drejer og vrider sig om deres egen akse. Det er forståeligt, at de ikke er specielt store, da de jo er lavet på en 64'er, men forholdet mellem disse og spillernes figurer ligger langt fra originalen. Der er disse fjender omtrent dobbelt så store som spilleren, og så er de tusinde gange bedre animeret. Mht. resten af fjenderne, ja, så ligner de faktisk noget der er blevet hacket ud af et gammelt Dig-Dug spil, og de kan ikke sammenlignes med nogle af de fjender man kender fra arkademaskinen. Deres bevægelser er sløstagne og de er, rent ud sagt, noget af det mest elendige crap der nogensinde er blevet fremvist mod betaling.

Programmørerne, som jeg vil bygge på så som  
tippe til at være amerikanere, da  
de åbentbart ingen forstand har  
på hverken shoot'em up's eller  
computermusik, har prøvet at la-  
ve et nogenlunde effektivt scroll.  
Det var åbenbart meningen at  
første bane skulle være delt op i  
4 sektioner, som bevægede sig  
proportionalt, så det gav en slags  
solid 3-D effekt. Det er ikke lyk-  
kedes! Selve banen bevæger sig  
udemærket, om end lidt ujævnt,  
men de tre øvrige banelegemer  
bevæger sig i en fuldstændig  
uforståelig retning, der ingen  
sammenhæng har med selve ho-  
vedscrollen.

Figurerne er mildest talt elendige. Dvs. alle fjendefigurerne,

længere man kommer i spillet, des mere kedeligt bliver det. Graden bliver mere og mere Spectrum-agtig, og da der ingen pauseknop er, ja så må man ty til tænde/slukke knappen.

Det eneste umiddelbart opfø-  
tende ved dette spil er, at Gol har  
engageret et for mig, og sikkert  
også for jer, ukendt rockband, til  
at indspille et track der hedder  
»Right This Time«. Og det er så-  
mænd kun for fejre lanceringen  
af mærket Gol. Det kommer  
overhovedet ikke brugeren (dig!)  
til gode, da musikken er lige så  
elendig som den i spillet. For god  
ordens skyld vil jeg lige nævne at  
bandet hedder RESISTER.

**Tips: Køb et andet spil i stedet for!**

- + : Man kan slukke computeren.
- Langsom load.
- Gratis musikbånd.
- : Elendigt scroll.
- Grafikken.
- Konverteringen.

Grafik.....	55%
Lyd.....	55%
Præsentation.....	60%
Underholdning.....	40%
Pris/Kvalitet.....	50%

**Jens**





Fjendens store rumskib, ZARG, befinder sig atter i vores univers. Det vides, at det besidder dimensionskontrollkraften DOH, en skabelse, man mente var blevet tilintetgjort for fyrre tusind år siden i Arkanoid rumkrigen.

Med andre ord, så betyder det, at den fjende du ødelagde i den originale Arkanoid, er blevet vækket til live igen. Altså løber Arkanoid space-fighteren MIX-TEC forlængst glemte computer dataer igennem, indtil den finder svaret på denne trussel. VAUS 2 bliver sendt afsted, og den iler gennem rummet for at blive konfronteret med ZARG. Du er selvfølgelig VAUS'en, og du skal kæmpe dig gennem et utal af seje baner, før sejren er din. Stort set ligesom i den første Arkanoid.

Ved første øjekast tror man, at spillet er ligesom Arkanoid. Det er det sådan set også, men der er tilføjet dusinvis af nye suverænt lækre detaljer. Spilskærmen er også blevet mærkbart ændret, i det den er konstrueret med nogle seje metalkonstruktioner, som giver det et mere space-agtigt præg en tidligere. Den del af skærmen, hvor man kan aflæse sin status, er også nylavet. Det er tusinde gange mere lækkert at se på, og ikke nær så forvirrende.

Battet er blevet virkelig råt, man kunne næsten fristes til at sige det er »heavy metal« (du vil forstå det når du ser spillet!), og kuglen er blevet mere livagtig. I stedet for at bevæge sig i en konstant fart, så bevæger battet sig nu i en accelererende fart, hvilket vil sige, at den benytter sig af i-

nertiateknikken, ligesom i søster-spillet Krakout. Fjenderne er også blevet pudset af til det bedre og er meget bedre animeret. Eksplosionerne derimod, er så vidt jeg kan se, præcis de samme og ligeså er mange af brikkerne. De brikker man kan fjerne med et enkelt pletskud har stadig den samme glatte overflade, mens de brikker man skal ramme et par gange er blevet gjort fyldigere og tredimensionelle ved hjælp af skyggeeffekter. Der er også lavet nogle helt nye brikker, som for at bringe bolden ud af kurs begynder at glide frem og tilbage på skærmen ligeså snart de er blevet ramt. Det er vældigt irriterende, men det giver samtidigt spillet et ekstra touch, for der går hurtigt sport i at undgå og ødelægge disse sataner.

Der er ingen tvivl om, at hvis man kunne lide den første Arkanoid, så er The Revenge of Doh lige sagen. Hvor man i Arkanoid ikke kunne samle særlig mange hjælpe-kapsler op på de første baner, så kan man i dette spil samle næsten alverdens goder op på stort set alle baner. Der er bl.a. en »D«-kapsel, som vi jo kender fra originalen, der deler bolden i fem komponenter, og derved fordobler effekten. Men det er sgu svært at holde øjnene på så mange kugler ad gangen. Også et »I« er der. Hvis man samler det op, så får man et spørgelsesbat der følger battet og som også kan gribe bolden. Det er dog ikke nær så

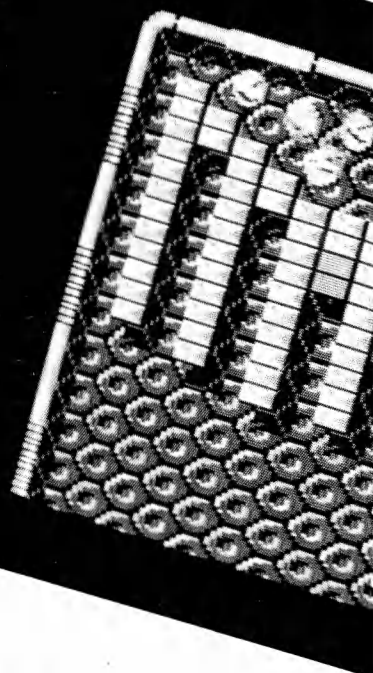
effektivt som et »E«, der fordobler battets y-akse. Det er også dejligt at man ved hjælp af et »N« kan få 3 bolde, der hele tiden vil forblive på skærmen. Hvis du ikke når at samle en bold op, så dukker der fluks en ny op. Den lækreste kapsel er velsagtens »L«-kapslen. Den er også med i originalen, men først når du kommer temmelig langt ind i det. Den udruster dit bat med en laser, der gør set muligt at skyde gennem brikker og fjender. Det er skæppeskønt, men man skal stadig huske at have øjnene på bolden. Der er forresten også en ildkugle, som er en speciel kapsel, og den udstyrer dit bat med en vilkårlig funktion, f.eks. laser med autofire, eller et dusin kugler der kan penetrere brikkerne. Ja, det er faktisk utroligt lækkert med alle disse finesser, som man skulle kigge langt efter i den første Arkanoid. Her er der en masse kapsler på hver eneste bane, hvor der i førstnævnte kun lige var til husbehov.

Hov! - Stop! Jeg glemte »S«'et. Det er meget vigtigt. Bolden kan ligepludselig begynde at flyve hurtigere og hurtigere, og da der ingen pausemekanisme er, må man enten lade sig dø, eller samle »S«-kapslen op. Hvis du gør det, så sagtnes kuglen øjeblikkeligt farten til en mere overskuelig hastighed og du kan slappe af

igen.

Jeg mener iøvrigt at erindre, at man i Arkanoid fik et nyt liv for hver titusinde points man scorede, og det kan da være ganske udemærket, men det hjælper jo ikke stort, hvis man ikke ved hvordan spillet spilles. Derfor synes jeg det er fedt at man i TroD har indbygget en kapsel der hedder »P«. Jeg kan ikke forstå hvorfor den skal hedde sådan, men den kan du altså samle op, og så har du pludselig fået et styk ekstra liv. Liv har jo også noget at gøre med highscore. Jeg husker ikke Arkanoids highscore-liste, men her er der eddermaneme hele 99 placeringer, og det er ganske underholdende at gennemlæse den. Der er endnu mere om liv, nemlig det at man i modsætning til sidst, kan spille op til fire spillere. Dog ikke samtidigt, men alligevel.

Lydsiden er såmænd meget pæn. Selve spilmusikken er ny, og iøvrigt ikke særlig spændende, men startmusikken er en gengivelse af startmusikken i Arkanoid. Den er dog blevet justeret til at lyde en anelse sejere, men den samme, det er den! Lydeffekterne er sikkert også de samme. Det skal jeg ikke kunne

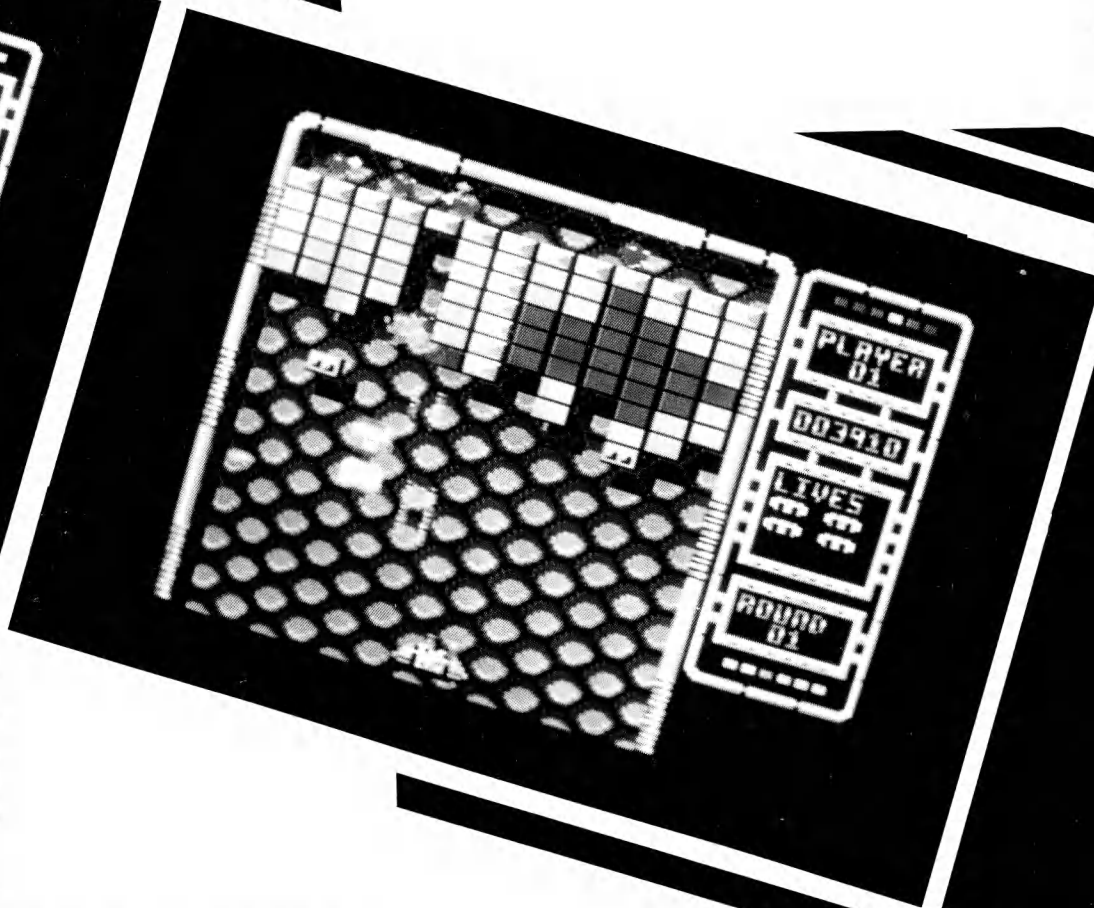
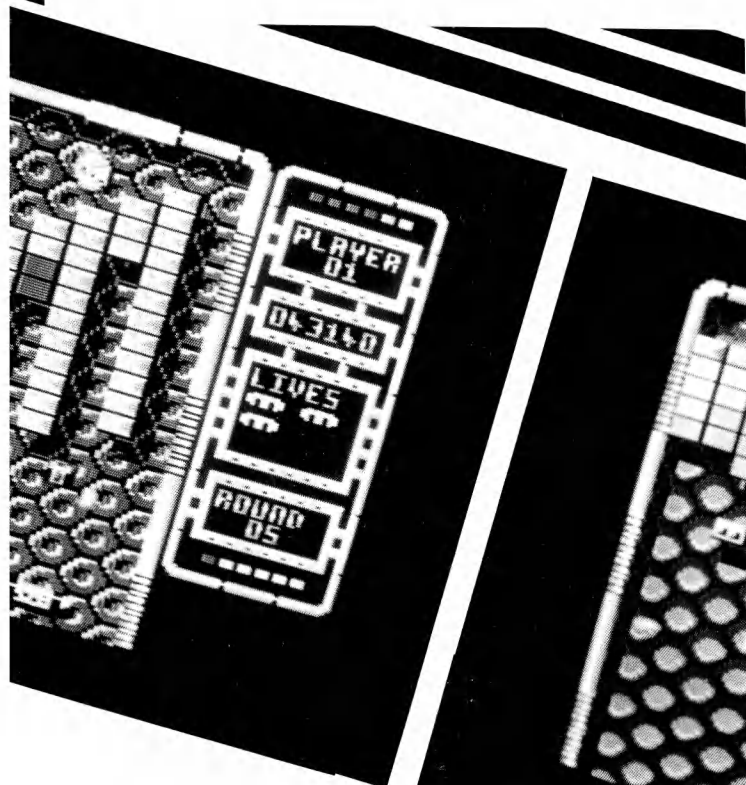




## SOFT SPOT

# Arkanoid

## The Revenge of Doh



sige, men det lyder i hvert fald godt når bolden rammer battet, og når bolden rammer brikkerne og når bolden rammer fjenderne. Der er også flere seje lyde, og enkelte musikstykker mere, men de er sådan lidt »la-la«.

Baggrundsgrafikken er opbygget på samme måde som sidste gang, med store klodser eller chip-lignende flader. Det er ikke noget særligt, men det passer godt sammen med resten af spillet. Grafikken er holdt i grå metalnuancer, og det gør den mere ophidsende at se på, end den fugtigklamme blå farve der blev benyttet i forrige udgave. Selvfølgelig er der også benyttet rød, gul, blå, grøn osv. for at gøre effekten fuldendt, og grafikken er i det store hele ganske nydelig.

Jeg kan kun sige at The Revenge of Doh rundt regnet er en megatrillion gange federe og flottere end Arkanoid. Nu baserer jeg godtnok også denne udtalelse på det faktum at jeg er Break-Out freak, og der er sik-

kert en stor menneskeskare der vil være uenig med mig. Jeg er dog alligevel tilbøjelig til at sige at der er for mange Break-Outs på markedet, og at det virker lidt ekstravagant at lancere endnu et. Det er dog helt alright, for The Revenge of Doh er det fedeste Break-Out spil jeg endnu har oplevet til 64'eren, men nu må det alligevel snart være nok! Lad os håbe at legen stopper her!

**Tips:** Hvis du lader kuglen ramme kanten af battet så vil kuglen få en skarpere vinkel, og det kan være nyttigt hvis du vil have den ind i svært tilgængelige områder.

# Arkanoid

## The Revenge of Doh

- + Flot grafiksammensætning.  
Masser af fede effects.  
Mulighed for op til 4 spillere.
- Musikken kunne være mere spændende.  
Gammelt plot.

Grafik.....	75%
Lyd .....	70%
Præsentation .....	70%
Underholdning .....	80%
Pris/Kvalitet.....	75%

Jens



# XR 35 Fighter Mission

Anco, Amiga.

Amiga-spillene har gennem længere tid været stærkt domineret af simulation og strategi, men nu er der endelig begyndt at dukke »rene« actionspil op til mega-maskinen. Anco (ex-Anirog) har som de første specialiseret sig i »billig-spil« (når vi taler Amiga er

alt til under 200 kr. »billigt«!), og XR 35 er endnu et bidrag til firmaets - efterhånden ret imponerende - udvalg.

Her er tale om et vanret scrolende shoot'em up, hvor man styrer sit rumskib hen over et farverigt men uvarieret bas-relief

landskab a la Uridium. Landskabet scroller i to planer, og hvis ens rumskib støder ind i det øverste grafik-lag eksploderer det med en metallisk lydeffekt. På senere levels tager omgivelserne dog mere psykedeliske former.

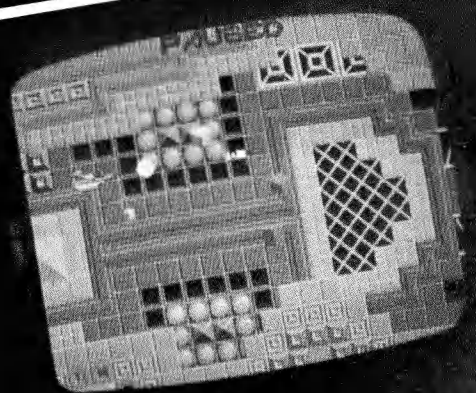
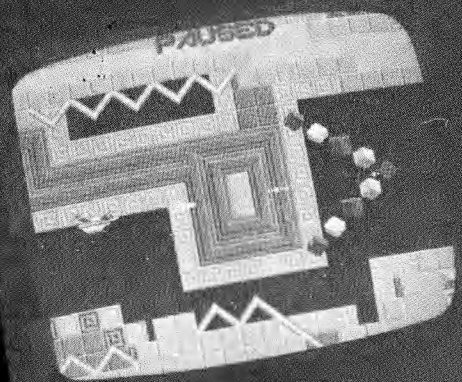
Der er mange typer af aliens, lige fra missil-spyende rumskibe til roterende terninger og formations-flyvende sø-anemoner(!), og da angrebsmønstrene er de samme hver gang, er det ikke reaktionshastigheden men også hukommelsen der sættes på en prøve. Spillet er svært, og du vil helt sikkert ikke gennemføre de 12 sektorer lige med det samme.

XR 35 udnytter selvfølgelig ikke alle Amigaens muligheder, men Amiga er en ny computer og tænk blot på, hvordan de første 64-spil så ud. Prisen taget i betragtning, kan jeg anbefale dette spil til alle skydeglade Amiga-ejere, der ikke gider vente på, at noget mere fantastisk dukker op.

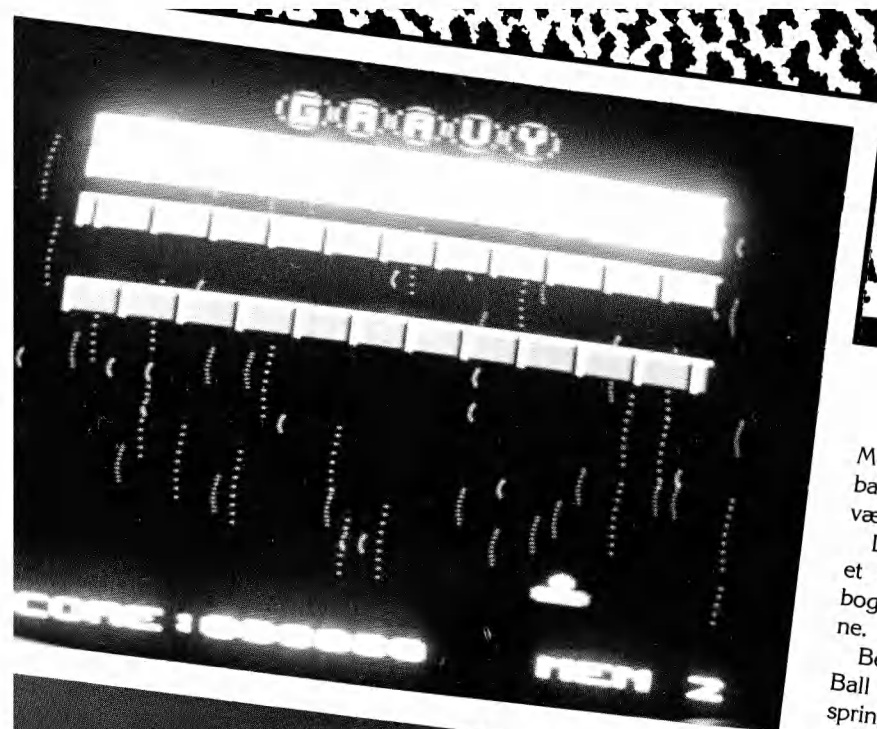
+: Endelig et rimeligt shoot'em up til Amigaen!  
-: Men også kun »rimeligt«...

Grafik .....	70%
Lyd .....	70%
Præsentation .....	50%
Underholdning .....	80%
Pris/kvalitet .....	80%

Søren







# Ricochet

Firebird, 39 kr.

af denne måneds produkter af «akout» bølgen, kommer altså a firefuglens silver-range. Det lagesom sig selv at det måt- omme. Billigspil er som re- ing som er temmelig simp- l hvis der er noget der er

simpelt må det være break-out. Det vil sige, det var det. For med den bølge der er kommet, er ni- veauet blevet hævet adskillige bat-breder. Et eksempel på det- te kan ses andetsteds i dette nummer, under navnet TRAZ.

Selve spillet afviger ikke me- get fra normerne. Der er et bat, en bold, nogle sten og når man slår med battet til bolden og ram- mer stenene falder der ting ud. I dette tilfælde er der fem farver sten, og hvis man fanger fem af en bestemt farve får man en bonusting. Men der er ikke noget

Men Ricochet er ikke helt tabt bag en vogn, bare fordi det har været nemmere at lave.

Lad os til en »afveksling« tage et uddrag fra firefuglens sorte bog, altså en bid af instruktioner- ne.

Benyt din B.A.T. til at ramme Ball mod midrums BRICKS, spring dem alle i luften, og gå vi- dere til næste BREAK-UP ZONE. Undgå NORTIES på vejen.

Denne særdeles ubehjælp- somme tekst svarer til en ganske normal engelsk. En hvis ændring er der da sket, lad os bare være glade for at oversætteren har op- givet at oversætte det hele, det kunne ellers være godt.

Brug din flagermus til at slå ballet ind i mid-mellemrums-rum murstenen, pust dem alle op og gå på til den næste opløsnings- (evt. bræk) zone, skyende hver- kenslipsene langs vejen.

Den engelske udgave kan du finde senere. Men prøv selv at gætte.

Spillet er i sig selv noget, men al præsentationen er et afsnit helt for sig selv. Når loaderen har tyg- get sig 3-4 gange igennem den rablende loadingtekst, begynder musikken. Musikken i sig selv er under middel, men den er blevet mixet, på det sindssygeste men nogle digizisede effekter, blandt en gryntende gris, et andejagt horn (og hop så ned fra tastaturet Ronnie, der er ingen hun-ænder inde i skærmen, ellers kommer der andemad i CPU'en), og en der siger noget i retning af 'møg'. Det er helt fedt.

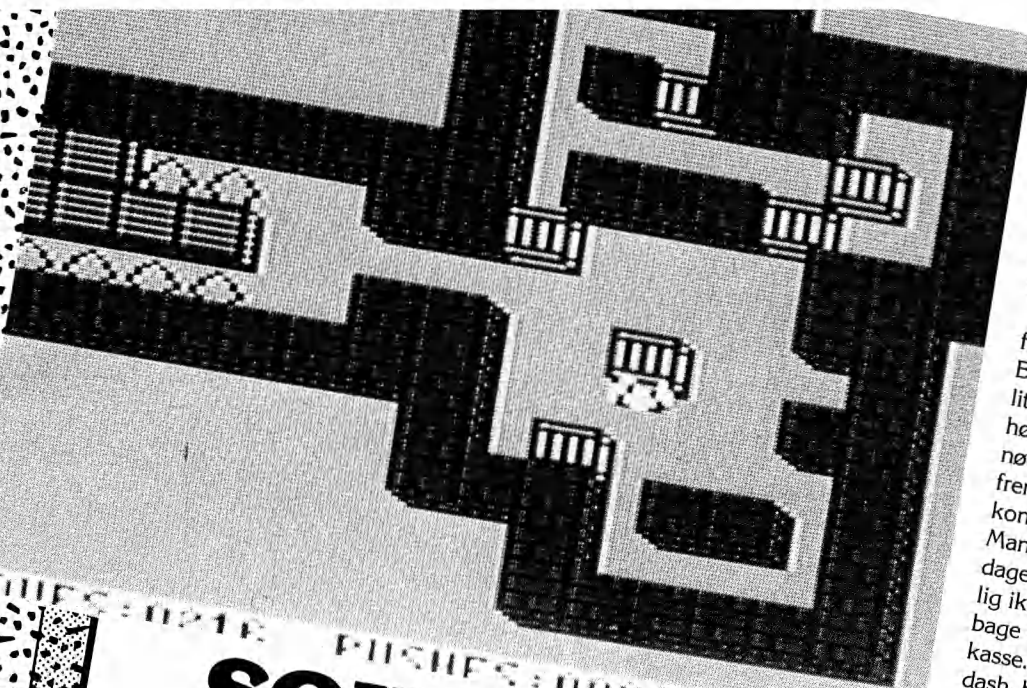
med udvidet bat eller flere bolde. De fem ekstra funktioner er: Det klassiske klisterbat, et slags la- serlys der strømmer ud fra battet og kan dræbe monstre (flot ef- fekt), en kuglekanon, der opstår midt på banen og spytter kugler ud i alle retninger, en voldelig bold, der selv skyder mens den svæver omkring i luften og sidst men ikke mindst anvendelig, en laser kanon, til at skyde med. Ud over det er der blokke som giver en bonusting for en blok, og blokke som giver ekstra liv, standser bolden og hyperspace. Hyperspace giver mulighed for at hoppe en bane frem, hvis man synes en bane er for svær. Har man ikke hyperspace kan man købe sig videre, men prisen er høj: et liv. Et minus ved spillet er at battet ikke virker som andre folks bat, det reflekterer ikke bol- den i en vinkel der svarer til hvor på battet man rammer, men går udelukkende ud fra indfaldsvin- kel er lig udfaldsvinkel.

**Når man sammenligner bil- ligspil med andre, dyrere tit- ler er det ikke kun prisen der er forskel på. Det er somregel også en stor forskel på hold- ningen i spillet, dyre titler skal, for at sælge, til den sindssyge pris, være pletfri og perfekte i det ydre, at de så sjældent er det når man når til sagens kerne er noget helt andet. De folk der laver cheapos er derimod meget friere stillet. Det gør spillet og præsentationen betydeligt mere afslappet.**

- + : Holder spændingen
- Crazy sound
- : Dødt bat

Grafik.....	75%
Lyd .....	85%
Præsentation: .....	90%
Underholdning .....	85%
Pris/Kvalitet.....	92%

Otto



# SOKO-BAN

Spectrum Holobyte/Mirrorsoft  
C64, disk

Brætspillet Soko-Ban er så vidt vides en ældgammel Japansk opfindele. Computerspillet Soko-Ban er af Amerikansk oprindelse, men også lidt af en museums-genstand, idet den faktisk blev programmeret helt tilbage i 1984. I al den tid har spillet været lukket land for europæere, men

det har Mirrorsoft nu besluttet sig til at gøre noget ved. Heldigvis!

Ideen er simpel. Som lagerarbejder skal man skubbe nogle kasser rundt i en labyrinth, så de til sidst bliver nydeligt opmagasineret i et dertil afgrænset område. Man finder imidlertid hurtigt ud

af at det kan betale sig at tænke før man begynder at flytte alt for meget rundt på sagerne. Alt for ofte ender man med at spærre sig selv inde i en blindgyde, hvor på der ikke er andet at gøre end at starte forfra, evt. med en anden labyrinth (der er 50 at vælge imellem, + en screen designer!).

Grafikken og lyden er gyselig, for at sige det mildt, men Soko-Ban har heldigvis helt andre kvaliteter. Dette er »Brain-Ware« af højeste kvalitet. Det er strengt nødvendigt at tænke flere træk frem, for at forudse de senere konsekvenser af et bestemt træk. Man begår fejltrin, som først opdages, når den sidste brik pludselig ikke kan flyttes, eller vejen til kasse. Lidt i stil med Boulderdash, bare langt mere rendyrket..

Hvis du har den fornødne tålmodighed og kan abstrahere fra den rudimentære grafik og den praktisk talt ikke-eksisterende lyd (husk programmets høje alder), så er der adskillige timers Spillet er simpelthen genialt i al sin simplicitet, og kan varmt anbefales, specielt hvis du kan lide at spille skak.

- + Fantastisk udfordring!
- Kræver stor tålmodighed..

Grafik.....	40%
Lyd.....	25%
Præsentation.....	80%
Underholdning.....	85%
Pris/Kvalitet.....	80%

Søren.

# Ferrari Formula One

Electronic Arts  
Amiga

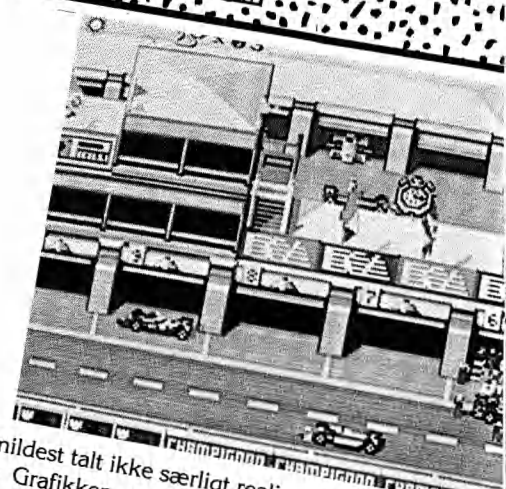
Dette er en KOMPLET simulaton af et Formel 1 racing Grand Prix. Når jeg bruger store bogstaver her, er det ikke uden grund. Programmet forsøger virkelig at simulere ALT!

Man skal selv finjustere de forskellige komponenter til sin bil, så den er forberedt præcis til den bane, man skal køre på. Vejrforde er, plus en række andre faktorer, skal man helst have i baghovedet, når man vælger dæk, gear etc. Man har et veritabelt mekaniker-paradis til sin rådhed, komplet med vindtunnel og egent testbane, hvor man kan

øve sig lidt og eksperimentere med forskellige finjusteringer, før det virkelig gælder. Når man føler sig rimeligt sikker på, at man har en vinderbil, kan man udvælge forskellige baner over hele verden, og planlægge den kommende sæson.

Alle disse indledende ting er meget veludførte og omfattende, men når man langt om længe kommer til det, som det hele vel dybest set drejer sig om - nemlig kørslen, skuffer Ferrari Formula One grueligt! Spillet er totalt blottet for »feel«, og selv efter man har vænnet sig til den noget akavede muse-styring, virker ra-

cet mildest talt ikke særligt realistisk. Grafikken er spillet igennem af ret høj kvalitet, også efter Amiga standard. Ens Ferrari har f.eks. sidespejle, hvor man hele tiden kan checke bagvedkørende biler samt ens egne bagdæk. Lyden er forfærdelig og skal være det, for sådan lyder Formel 1 racere nu engang. På et tidspunkt bliver det af den ene eller den an-





# Imagine, Commodore 64/128

## Rastan

Da US Gold begyndte at reklamere med Rygar, syntes Imagine at det var en god ide, og derfor lavede de Rastan. Spillene går ud på det samme, men Rastan har ikke fået nogen rundsav, så han må klare sig med sværd, morgenstjerner og andet godt.

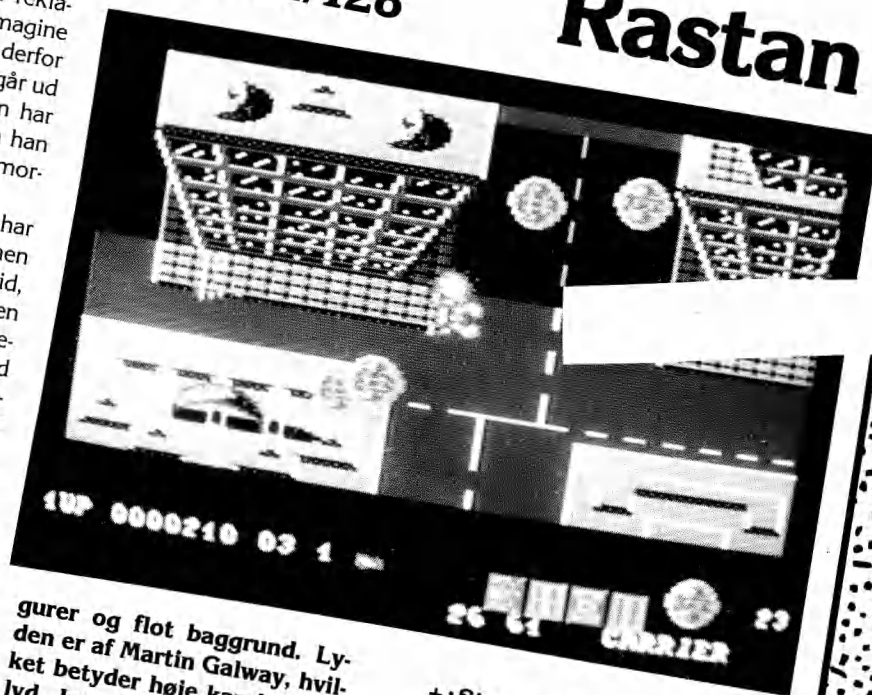
Den onde trolldmand Karg, har prøvet at overtage tronen, men Rastan har stået i vejen i lang tid, så derfor har Karg åbnet porten til helvede, og så er det selvfølgelig Rastans opgave at slås med samtlige uhyrer fra underverdenen. Det er dog ikke helt dem vi kender fra den græske mytologi. Imagine har fundet på et par helt nye (såsom Fisk og Flagermus).

Rundt omkring på banen, der scroller op/ned og mod venstre, kan Rastan finde diverse ting - f. eks. nye våben, skjold, rustning, medicin og diverse smykker. Alt dette vil hjælpe ham på hans tur gennem helvede.

Som rosinen i pølseenden, er der Karg i drageham. Ham må Rastan også pynte lidt på, og så har man ellers gennemført Rastan.

Spillet er i multi-load, men det er absolut en af de bedre, så casette-ejere bør ikke frygte noget. Grafikken i spillet er god, med store detaljerede fi-

gurer og flot baggrund. Lyden er af Martin Galway, hvilket betyder høje karakterer i lyd. Imagine har følt, at de burde gøre noget ved manualen, så derfor har de tegnet billeder af alle de fjender, man kan møde, selv om det ikke er til nogen nytte - men det er da meget flot. Udover alt, er Rastan utroligt underholdende, med hektisk hastighed og korrupt kompleksitet.

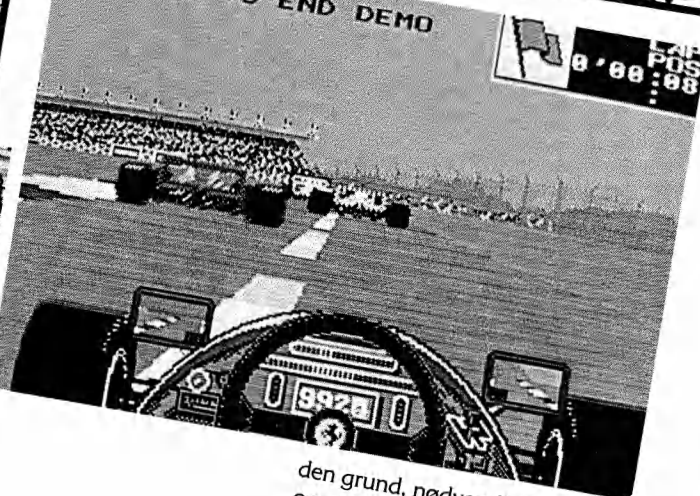


- + : Store sprites i forhold til Rygar
- : Det er MEGET svært nogle steder

Karakterer:	
Grafik.....	80%
Lyd.....	80%
Præsentation.....	65%
Underholdning.....	85%
Pris/Kvalitet.....	%

Lars Jørgensen

HIT A KEY TO END DEMO



den grund, nødvendigt at gå i pit, og også her virker alt perfekt. Indtil man igen skal ud og køre...

Spørgsmålet er, om ikke Electronic Arts har forsøgt at gabe o-

ver for meget med dette spil. I hvert fald er der ikke megen køre-glæde at hente, og alt i alt er Ferrari Formula One en skuffelse. Spillet har flere features end noget andet racerspil på markedet, men det har en altoverskyggende ulempe: Det er simpelthen ikke sjovt at spille!

- + Meget omfattende og avanceret.
- Flot grafik.
- Intet »feel«/gameplay.

Grafik.....	80%
Lyd.....	70%
Præsentation.....	50%
Underholdning.....	40%
Pris/Kvalitet.....	40%

Søren

## **Read Disk Name & Id**

Dette program er i sin helhed ikke spor revolutionerende, men kan vinde stor brug til f.eks. kopi-beskyttelse og databaser. Til kopibeskyttelser, fordi man kan checke om det er den rigtige diskette der ligger i diskdrevet, og til databaser, fordi man kan checke om man skriver eller læser data'erne fra den rigtige data diskette. Programmet i sig selv ligger fra 60000 og fremefter. Resten er kun demonstration, og kan udelades. Det fungerer på den måde, at navnet på disketten bliver læst ind i strengen "na\$", og id'en bliver læst ind i "id\$". Man gosub'er bare til linje 60000, og så har man både navnet og id'en fra disketten!

```
100 gosub60000
110 print "disk name: ";na$
120 print
130 print "disk id: ";id$
140 end
60000 open15,8,15,"i"
60010 print#15,"m-r";chr$(144);chr$(7);chr$(16)
60020 input#15,na$
60030 print#15,"m-r";chr$(162);chr$(7);chr$(5)
60040 input#15,id$
60050 close15
60060 return
```

## **Beep-Beep**

Du kender godt Piccolo'en og Piccoline'en! Dem kan du få til at frembringe nogle beep-lyde hvergang du trykker på en tast. Det kan du også få din 64'er til! Det kræver bare lidt add-on programmering til Basic'en.

Med denne rutine kan du selv vælge hvilken lyd, din computer skal frembringe. Hvis du starter rutinen med sys 49152,1,0, vil den frembringe en lyd, der er forudsat af den tast du nedtrykker. D.v.s., at computeren ta'r værdien af den nedtrykkede tast, og omdefinierer den til en lyd. Således kan du få et helt keyboard ud af dit tastatur. Hvis du kun vil have en enkelt tone til at fremkomme, skriver du: sys 49152,1,1,lyd. "Lyd" står for den lyd-værdi computeren vil frembringe hvergang du trykker en tast. Det skal forstås på den måde, at du med denne option, kun kan frembringe den samme lyd for hvert enkelt tast, hvor du i forrige eksempel kunne frembringe op til ca. 60 forskellige lyde. Prøv f.eks.: sys 49152,1,1,35

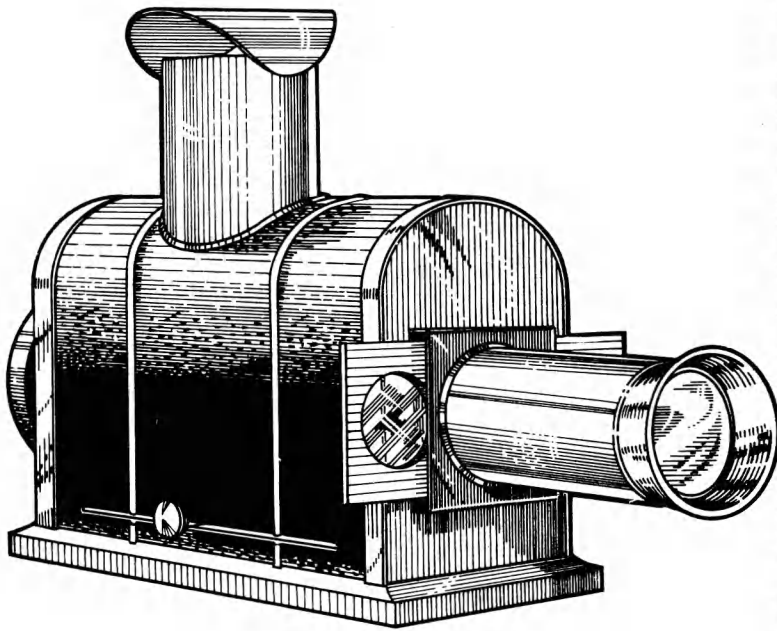
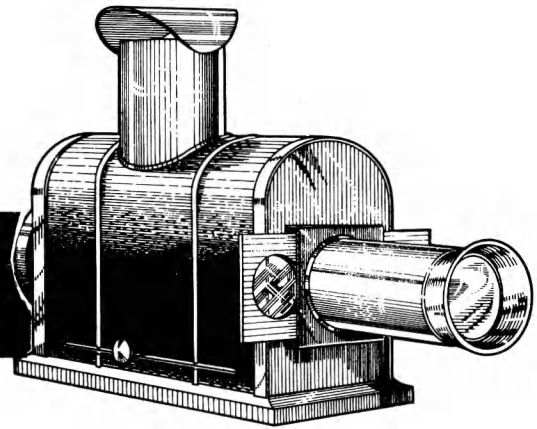
## **Beep-Beep**

```
10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>13867thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" beep-beep ":print:print"lavet af clap i 1988":print
60 print"aktiveres med: sys 49152,1,0":printspc(8)"eller: sys 49152,1,1,lyd"
70 print:print"deaktiveres med: sys 49152,0":end
100 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,224,1,240,18,120,169
110 data 49,141,20,3,169,234,141,21,3,169,0,141,24,212,88,96
120 data 32,241,183,224,2,144,3,76,72,178,224,1,240,6,169,0
130 data 133,251,240,12,32,241,183,224,1,176,3,76,72,178,134,251
140 data 120,169,77,141,20,3,169,192,141,21,3,88,96,165,197,201
150 data 64,240,33,166,251,224,1,176,1,170,169,15,141,24,212,141
160 data 5,212,169,20,141,6,212,142,1,212,169,33,141,4,212,169
170 data 32,141,4,212,76,49,234,-1
```



# KAPTAIN PEEK & POKE

## COMMODORE 64



### Make Slide

Rutinerne »Slide Hires« og »Erazor« benytter sig af et ganske specielt system. Det system går ud på, at man ved hjælp af et raster-interrupt fortæller maskinen hvilken y-position skærmen skal begynde fra. I de to førnævnte rutiner er denne y-position forud angivet via rutinerne. Men du har med dette program mulighed for selv at definere denne y-position. Det gør du ved, at du taster et tal mellem 0 og 255 ind i adresse 251 (\$fb). Så vil skærmen starte på den y-position, du har tastet ind i denne adresse. Lignende rutiner er iøvrigt brugt i Vikings-intro'en og på Tiger Mission startskærmen. Tag handskerne af, og prøv noget splinternyt på din 64'er!

program: Make Slide

```
10 adr=51200
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>15122thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" make slide ":print:print"lavet af crep i 1987"
60 print:print"aktiveres med: sys 51200,1"
70 print:print"deaktiveres med: sys 51200,0":end
100 data 32,241,183,224,1,240,5,144,45,76,72,178,120,169,82,141
110 data 20,3,169,200,141,21,3,169,127,141,13,220,169,1,141,26
120 data 208,169,27,141,17,208,169,40,141,18,208,169,1,141,25,208
130 data 169,4,133,251,88,96,120,169,49,141,20,3,169,234,141,21
140 data 3,169,240,141,26,208,169,129,141,13,220,169,27,141,17,208
150 data 88,96,120,166,251,240,23,234,234,234,173,18,208,41,7,9
160 data 24,141,17,208,160,7,136,208,253,234,234,202,208,233,169,40
170 data 141,18,208,169,1,141,25,208,76,49,234,-1
```

# SOFT SPOT

## Rygar

US Gold  
Commodore  
64/128

Den seneste konvertering fra US Gold er det ultimative voldsspil. Du spiller macho-manden Rygar, der mener, at det er på tide, at han erobrer verden. Rygar kan kun forstå een ting - nemlig vold. Spillets hovedsætning er da også: Let's Fight!!!

Til det formål er Rygar blevet udstyret med en rundsav, bygget om til en form for yo-yo. Og så går det ellers vildt til. Rygar slager alt, hvad han kommer i nærheden af. Ellers bliver han selv slagtet. Rygar har lært forskellige tricks med sin yo-yo. F. eks. kan han lave »Jorden rundt« - dvs. svinge saven vildt rundt, for at lemlæste eventuelle luftbårne fjender. Rundt omkring på banen er der nogle statuer, som Rygar kan slå i stykker, for at indsamle nogle ikoner, som vil gøre ham endnu mere voldelig.

Banen er horisontalt scrollende fra højre mod venstre, og den er delt op i små sektioner, i stil med Wonderboy (selv om Rygar ikke ligefrem er nogen vidunderdreng!). Mellem hver sektion er der en lille bonusskærm, hvor Rygar får point for ubrugt tid og dræbte fjender. Efterhånden som man kommer videre i spillet, kommer der nye og sværere fjender.

Grafikken i Rygar er ikke ligefrem noget at råbe hurra for, da den er ret så gnidret i forhold til arkademaskinen, der er utrolig flot. Men til gengæld er den hurtig - og det er jo det der tæller i et spil af denne type. Lyden er heller ikke særlig god i forhold til spillemaskinen, men den kan lige gå an. Spillets præsentation er der ikke gjort synderligt meget ud af, men det anser jeg heller ikke for nødvendigt i en sag som denne. Det er i alle tilfælde sjovt!

**+: Hastigheden. Ingen fejl.**

**-: Grafikken kunne godt have været bedre**

### Karakterer:

**Grafik..... 65%**

**Lyd ..... 50%**

**Præsentation ..... 20%**

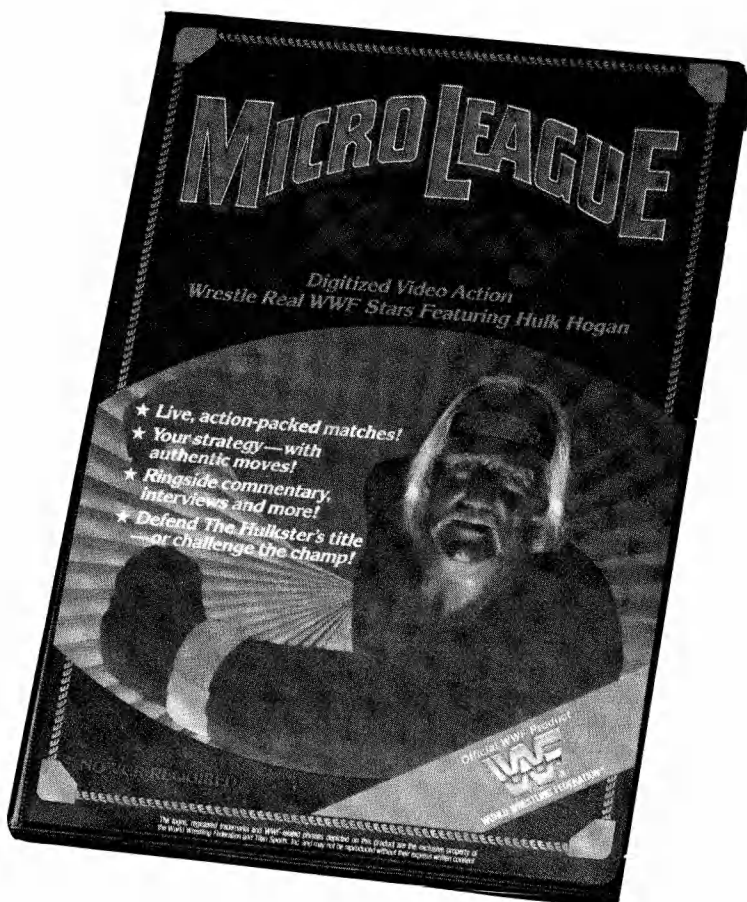
**Underholdning ..... 85%**

**Pris/Kvalitet..... 85%**

Lars Jørgensen

# MicroLeague Wrestling

## MicroLeague/MicroProse C64.



Dette er sandsynligvis det første spil med 100% digitaliseret grafik, og det er ikke superlativer det skorter på, når marketingsfolken skal præsentere programmet for en måbende offentlighed. »REAL LIFE Digitized Visual Action!« påstås det, og for at det ikke skal være løgn, så er spillet »et officielt WWF (World Wrestling Federation) produkt«; en titel, der utvilsomt har kostet adskillige bucks. En licens.

Alene dette burde vel være afskrækkelse nok, men lad mig alligevel afse lidt plads til at forklare, hvorfor dette »spil« er endnu en grusom forbrydelse mod computerspil-genren.

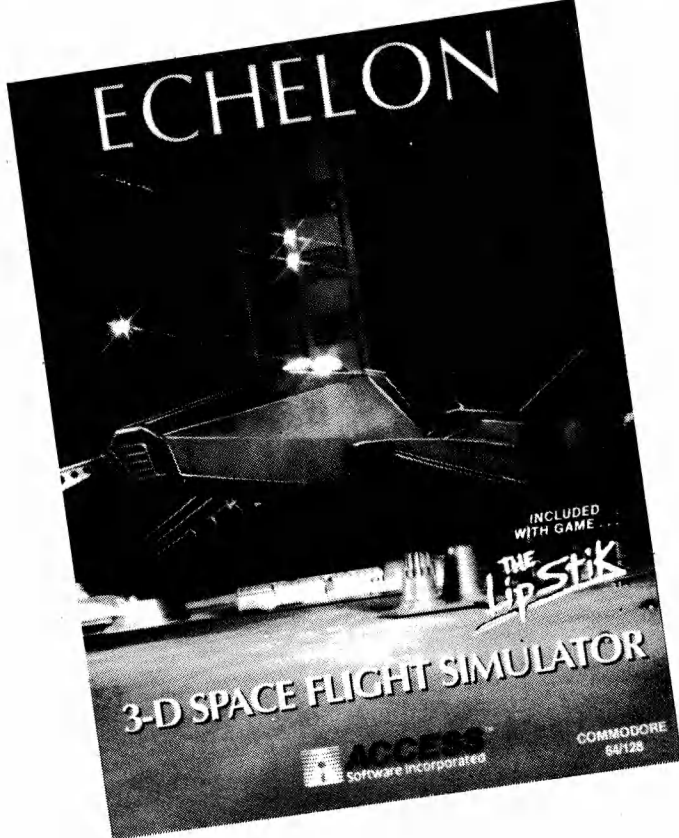
Først en kort beskrivelse af spil-formatet: Der er to brydekampe (en på hver diskside), som hver især indledes med et lille interview af en nævenyttig sportsjournalist, som også løbende kommenterer kampen (nederste skærmhalvdel). Man kan spille mod en ven/fjende eller computeren, og de forskellige slag vælges ud fra en menu med 11

val muligheder fordelt på 3 kategorier af sværhedsgrad. Når begge parter har valgt strategi, får een af dem held til at gennemføre slaget. Hvem der får sit slag ind afhænger dels af slagets sværhedsgrad, dels af spillernes relative styrke. Selve kamphandlingerne er som nævnt digitaliserede, og vises midt på skærmen.

Lad os starte kritikken fra en ende af. Interviewene er utroligt ensformige, og efter de første par kampe er der ikke længere noget, der kan overraske her. Som det fremgår er spillet IKKE noget actionsspil, men jeg ved nu heller ikke om »strategi« er en passende betegnelse. Mulighederne er stærkt begrænsede og det hele virker alt for tilfældigt. giv mig tyve minutter, og jeg kunne lave et tilsvarende »spil« i Basic!

Tilbage står så den digitaliserede grafik. Den slags kræver som bekendt hukommelse, og nogen egentlig animation er der altså ikke blevet til. Still-billederne er iøvrigt ikke noget at prale af, i





# ECHELON

## 3-D SPACE FLIGHT SIMULATOR

**Access Software  
C-64 (disk), Amiga.**

Efter at have tærsket langhalm på deres Leaderboard golf-simulator i noget der kan synes som en evighed, har Access Software endelig fået en ny ide! Her er det ikke så meget softwaresiden (ECHELON) jeg mener, men mere den nye styringsenhed »The LipStik«, som formaet har tænkt sig at introducere sammen med rumskibs-simulatoren ECHELON. Men lad os nu først kaste et blik på de bløde varer...

»ECHELON« er kodenavnet på en top-hemmelig militærinstallation på planeten ISIS. Basen blev oprettet af den internationale rumføderation som et led i kampen mod de rum-pirater, der gennem længere tid har hærget universet med overfald og plyndringer. Som pilot på ECHELON-basen har du kommandoen over det 21. århundredes mest avancerede rumfartøj, den såkaldte C-104 »Tomahawk« (ikke at forveksle med helikopteren i Digital Integrations simulator af samme navn!).

Som eneste udstationerede pilot i Zone 106, må du afpatruljere området, mens du søger efter spor (diverse objekter), der måske vil afsløre, hvor piraternes hovedkvarter befinder sig. Hvis du undervejs støder på nogle pirat-skibe skal de naturligvis også neutraliseres. Ifølge ECHELONs efterretningstjeneste befinder piratbasen sig et sted i den zone, men det vil kræve en god portion detektiv-arbejde at finde ud af hvor! Mange af de objekter, vragdele m.v. du teleporterer ombord på dit rumskib bærer mystiske inskriptioner, som du må tyde. Når alle brikker falder rigtigt på plads afsløres 6 trin, der alle har noget at gøre med at flyve til en bestemt position og udføre en eller anden manøvre med rumskibet. Hvad dette skulle hjælpe har jeg lidt svært ved at se, og manualen giver heller ingen forklaring.

Lyder set kedeligt? Det er det også! Plottet er tyndt og tjener kun som undskyldning for at vedlægge et gigantisk folde-ud kort, et keyboard-overlæg og en 70-siders manual. En del af det medfølgende kort er udfyldt, men langt størstedelen består af blanke felter. Så har man selv den tvivlsomme fornøjelse at udfylde resten...

I form minder Echelon en hel del om Mercenary, bortset fra at vektorgrafikken ikke er helt så imponerende. Her er Amiga-versionen sikkert bedre, men da jeg endnu kun har set programmet til 64'eren, må jeg nøjes med at konstatere, at opdateringen er for langsom, og at landskabet er uvarieret.

Spillet er S..T.O..R..T, men langt fra afvekslende nok til at fastholde ens interesse. Hvis du på den anden side er vild med kortlægning, så kan jeg ikke umiddelbart komme i tanke om noget bedre køb end Echelon.

+: Gigantisk spilområde  
Guf for kortlæggere  
-: .. men død-kedeligt for os andre!

Grafik ..... 75%  
Lyd ..... 40%  
Præsentation ..... 90%  
Underholdning ..... 65%  
Pris/kvalitet ..... 60%

Søren.

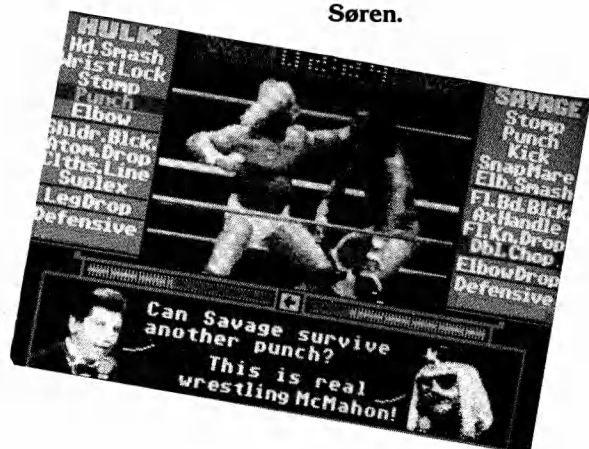


+ Nu ER du jo advaret.  
- Prøv at slå op under »dårlig« i Dansk Synonymordbog...

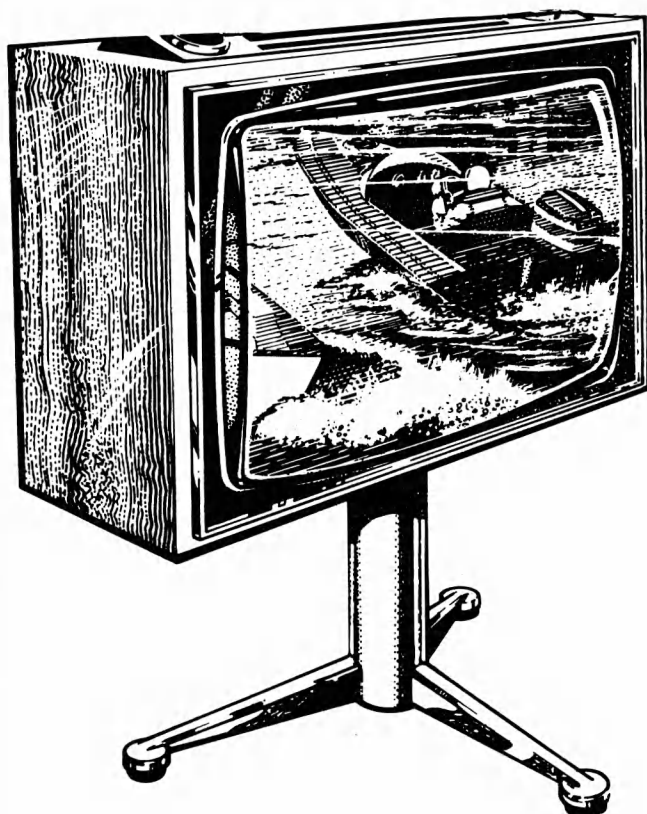
Grafik..... 65%  
Lyd ..... 40%  
Præsentation ..... 20%  
Underholdning ..... 10%  
Pris/Kvalitet ..... 5%

Dette er en typisk licens. Et jammerligt og ubejælpeligt programmeret spil, som man til gengæld forsyner med en dyr titel og nogle »smarte« gimmicks (digitaliseret grafik). Det der undrer mig mest, er hvad der får MicroProse som jeg hidtil har haft den største respekt for, til at lægge navn til sådan noget opblæst bras.

Søren.



hvert fald ikke i 64-versionen (billeddet er fra Atari ST). Der er »screen-flicker« overalt, og ofte er det svært at se, hvad der egentlig foregår. Lyden??... Bortset fra et par simple intro-melodier, begrænser den sig til »White noise« (son »sne« på TV-skærmen). Var der mere du ville vide? NEJ VEL?...



# KAPTAIN PEEK & POKE

## Skærm Scroll

En fed effekt, du kan bruge overalt, hvor du skal skrive tekster ud på skærmen. Rutinen kan scrolle hele skærmen enten op eller ned, og begge dele foregår super blødt og lækkert! Brugen er utrolig simpel: sys53000,retning (0 eller 1).

Hvis du bruger værdien 1, så kører skærmen ned, og hvis du bruger værdien nul, så kører skærmen op. Når du vil lave noget lækkert, så kører du først skærmen ned, og så skriver du en masse tekst på skærmen. Derefter kører du skærmen op igen, og så kører din tekst med op samtidigt.

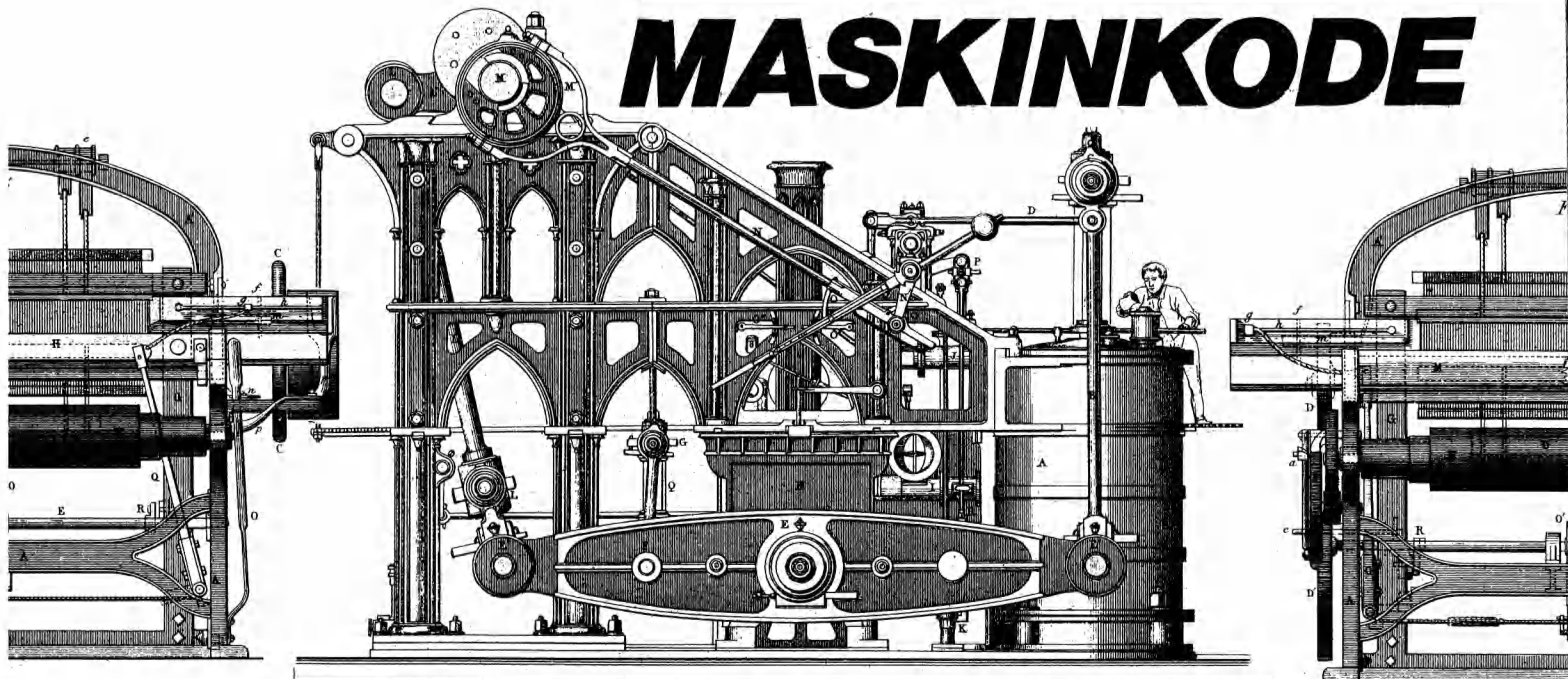
## Skærm Scroll

```
10 clr:restore:adr=53000
20 fort=1to3:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" skaerm scroll ":print:print"lavet af jozz i 1988"
80 print:print"billede ned: sys 53000,1":print:print"billede op: sys 53000,0"
100 data 32,238,183,224,2,144,3,76,138,187,142,61,207,189,62,207,141
110 data 60,207,120,169,127,141,13,220,169,1,141,26,208,169,27,141,17
120 data 208,169,64,141,20,3,169,207,141,21,3,169,43,141,18,208,88
130 data 96,0,0,0,31,169,1,141,25,208,173,255,63,72,169,0,141
140 data 255,63,162,9,202,208,253,234,174,60,207,188,193,207,174,18,208,10364
150 data 138,41,7,9,24,141,17,208,234,234,234,234,234,234,234,234
160 data 234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,36,0,36,0,136,208,219
170 data 173,61,207,208,22,173,60,207,201,31,176,26,238,60,207,160,100
180 data 136,16,253,104,141,255,63,76,49,234,173,60,207,240,239,206,60
190 data 207,76,142,207,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,169,240,141,12620
200 data 26,208,169,129,141,13,220,169,27,141,17,208,76,142,207,201,191
210 data 181,171,161,151,141,132,123,114,105,96,88,79,72,64,57,50,44
220 data 38,32,27,22,18,14,11,8,5,3,2,1,1,-1,4296
```





# MASKINKODE



Jeg vil lægge ud med at fortælle lidt om de forskellige maskinkodekommandoer, men selvfølgelig kun om de lettest tilgængelige, for der er nogle rimeligt komplicerede nogen imellem, som jeg har besluttet at gemme til I har lært grundprincipperne.

Der vil først i de næste kapitler være små øvelsesprogrammer, for i dette nr. skal vi koncentrere os om hvordan vi bl.a. kan hente og gemme værdier. Det skal vi bruge senere, og der vil som sagt også være mulighed for at afprøve de diverse kommandoer i små programmer, når vi er kommet lidt længere i undervisningen. De demonstrationer jeg bringer denne gang kan ikke umiddelbart bruges i store sammenhænge, så du skal kun se på dem som illustrationer. I øvrigt vil mine forklaringer være baseret på sammenligninger med Basic'en, så det vil være en stor fordel for dig at have et lille forkundskab til Basicprogrammering.

Hvis du ikke har en maskinkode assembler, vil jeg på det varmeste anbefale dig at skaffe en, for demonstrationerne er lavet udelukkende i assembler. Der er ikke mange folk der bruger maskinkodemonitorer til at programmere i, så derfor er der ingen grund til at vi skal spille tid på at arbejde med så langsomt et værktøj.

## Let's Go!

Lad mig lige nævne de enkleste og mest anvendte kommandoer. Det er bl.a. sådan nogle som LDA, STA, LDX, LDY, STY og RTS.

For at drage nogle paralleller med Basic, så vil LDA svare til at man lagde en værdi ind i variabelen A, altså f.eks. A = 1. LDA står for Load Accumulator with memory, og det kan adresseres på flere forskellige måder. Den ene er f.eks.: LDA # \$01 eller LDA # 1. Her lagrer vi værdien 1 i accumulatoren, som stort set fungerer som en variabel, og vi kan gøre det både som hexadecimal eller efter ti-tals-tabellen. Dog kan værdier ikke være større end 255 eller \$ff i hex, for 6502 processoren kan kun adressere tal mellem 0 og 255, dvs. at der er 256 forskellige tal pr. byte. Man kan dog godt adressere op til 65536, hvis man bruger en word, men det vender vi tilbage til i de næste afsnit.

Nu da vi har lagt værdien 1 i accumulatoren, bør vi jo også bruge den til noget. Lad os ændre kantfarven til hvid. Det kan hurtigt lade sig gøre, for hvid fremkaldes jo med tallet 1, og det gemmer man som bekendt i adressen 53280 eller \$d020. Hvor man i Basic ville gøre således: Poke 53280,1, så gør man det i maskinkode på denne måde: LDA # 1 (som vi gjorde tidligere), og derefter: STA 53280 eller STA \$d020. Bemærk at vi, når vi STA'er, ikke bruger nummertegnet (»#«) da det drejer sig om en adresse og ikke om en værdi. STA er faktisk gemmeagregatet for accumulatoren og den betegnes som STore Accumulator in memory. Nu er de diverse kommandoers betegnelser egentlig ikke relevante, så jeg har just besluttet at udelade dem for fremtiden.

Så langt, så godt! Vi havde ikke behøvet at gøre det med accumulatoren (A'et). Vi kunne ligeså godt have gjort det med X'et eller Y'et. Hvis vi vil gøre det med X'et så skal vi først skrive LDX # 1 og derefter STX 53280. LDX'en og STX'en gør det samme som LDA'en og STA'en, men benytter sig af variabelen X. Ligeledes hvis vi ville gøre det med Y'et, så skulle vi have skrevet Y'er istedet for X'er, så der kom til at stå: LDY # 1 og STY 53280.

## Legen fortsætter

For at vende tilbage til accumulatoren, så havde det heller ikke været nødvendigt for os at gemme den i adressen 53280. Vi kunne jo f.eks. sagtens gemme den i adressen 251 (\$fb), som er en adresse der ikke bliver benyttet af BasicROM'en. Så skal vi skrive: STA 251 eller STA \$fb. Nu bliver værdien 1 gemt i denne adresse, og nu kan vi begynde at blive lidt mere seriøse. Vi vil gerne have ført den værdi der står i adressen 251 over i variabelen Y (fremgangsmåden er den samme som ved X'et):

```
100 LDA #1
110 STA 251
120 LDY 251
```

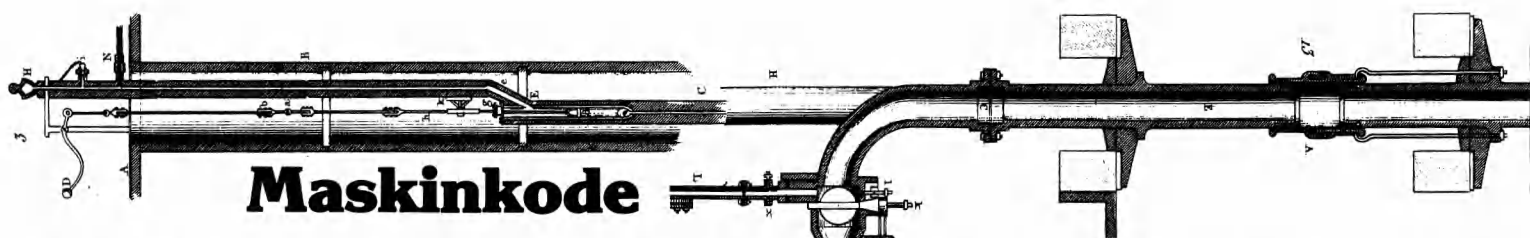
Som I kan se, kan man ved denne fremgangsmåde føre tallet der står i adresse 251 over i variabelen Y. Det er jo meget praktisk, hvis man har brug for denne værdi lidt senere i forløbet. Hvis man nu alligevel skal bruge den med det samme, så er der en nemmere og kortere fremgangsmåde:

```
100 LDA #1
110 STA 251
120 TAY
```

På denne måde bliver den værdi der står i accumulatoren flyttet direkte over i Y'et via en transfer. Det kan naturligvis også gøres, så værdien flyttes til X variabelen, men så skal man bruge TAX. Nu tager vi skridtet fuldt ud, og siger at accumulatoren skal gemmes i adresse 251, og at X og Y skal have den samme værdi som den i accumulatoren men forhøjet med henholdsvis 1 og 2, hvorefter de begge gemmes i henholdsvis adresse 252 og 253 (\$fc og \$fd). Således vil værdierne i variablerne nu være A = 1, X = 2 og Y = 3, mens værdierne i de tre adresser selvfølgelig vil være henholdsvis 1, 2 og 3. Efter alt dette skal rutinen hoppe tilbage til udgangspunktet, hvilket vil sige at den laver en slags RETURN (kendt fra Basic) nemlig med kommandoen RTS. Du kan selv se, det er såmænd ganske simpelt:

```
100 LDA #1
110 STA 251
120 TAX
130 TAY
140 INX
150 INY
160 INY
170 STX 252
180 STY 253
190 RTS
```





# Maskinkode

Parallellen i Basic ville umiddelbart se sådan ud:

```
100 A=1
110 POKE 251,A
120 X=A
130 Y=A
140 X=X+1
150 Y=Y+1
160 Y=Y+1
170 POKE 252,X
180 POKE 253,Y
190 RETURN
```

Dette er kun en meget simpel demonstration, og ingen erfaren programmør ville opbygge det på den viste måde, men da vi endnu ikke er så dygtige er det bedst at vi får det forklaret så simpelt som muligt.

Vi kan se at eettallet fra accumulatoren bliver kopieret over i både X og Y, hvorefter X'et forhøjes med 1 og Y'et forhøjes med 1 to gange. Så bliver X'et gemt i adresse 252 og Y'et 253, og til slut hopper vi ud af subrutinen. INX og INY er de kommandoer, der som sagt skal bruges til at forhøje X og Y variablerne. Deres modsætninger er DEX og DEY, som i stedet for at forhøje med 1, trækker 1 fra. Disse fire benyttes hovedsageligt til tællerutiner, hvor man skal gøre et vist antal ting et vist antal gange, men de kan selvfølgelig benyttes som man lyster. Man kan ikke direkte forhøje og degradere accumulatoren, medmindre man bruger plus og minuskommandoerne. Dem kommer jeg tilbage til om lidt. Hvis vi nu f.eks. har værdien 14 stående i accumulatoren, og vi vil have den værdi gemt i adresse 251, men bagefter skal bruge værdien lavere i accumulatoren, kunne vi gøre dette:

```
100 LDA #14
110 STA 251
120 DEC 251
130 LDA 251
```

Nu er værdien i adresse 251 blevet formindsket med 1, og vi fører tallet tretten over i accumulatoren. Hvis vi istedet for at formindske ville forhøje, så skulle vi have benyttet os af kommando-

en INC 251 istedet for kommandoen DEC 251. INC og DEC gør stort set det samme som f.eks. INX og DEX, men istedet for at indgribe direkte i variabelen, så kan de kun bearbejde absolutte adresser. Det er såmænd meget godt hvis handlingsforløbet skal forløbe på den måde at man trækker fra via en adresse, men hvis vi umiddelbart skulle have trukket et tal fra accumulatoren, f.eks. 5, uden at benytte os af adresse 251, så skal vi gøre det på denne måde:

```
100 LDA #14
110 SEC
120 SBC #5
```

SEC bruges til at slette carryflaget, som egentlig fungerer som »menten«. Derefter SBC'er man (trækker fra) med tallet 5, og værdien i accumulatoren vil nu være tallet 14 minus 5 (14-5), altså 9. Hvis nu vi ville lægge 5 til, istedet for at trække fra, så skal vi bruge ADC-kommandoen.

```
100 LDA #14
110 CLC
120 ADC #5
```

Her skal vi bruge CLC istedet for SEC, for når man skal lægge sammen, skal man sætte carryflaget istedet for at slette det. Så lægger vi 5 til (ADC 5), og tallet i accumulatoren er nu 19. Man kan nu også plusse og minusse på en lidt anden måde, men det er kun nødvendigt at vise plusmetoden, da minussen virker på samme måde:

```
100 LDA #14
110 STA 251
120 LDA #5
130 CLC
140 ADC 251
```

Her gør vi det, at vi lægger værdien fjorten ned i 251, hvor vi gerne vil have den til at forblive. Ikke destomindre, skal vi i accumulatoren have lagt fem til værdien i den adresse, og det kan man altså gøre ved at bruge den fremgangsmåde. Den oprindelige værdi i adressen vil ikke blive ændret, medmindre man STA'er den fremkomne værdi ned i den samme adresse, altså

med en STA 251, og plusningen vil således kun komme til at berøre accumulatoren.

## Afrunding

Det var så de enkleste måder at manipulere disse kommandoer på. Jeg vil nu afrunde med at forklare jer hvordan I også kan bruge dem til lidt mere interessante ting.

Der er f.eks. en LDA-kommando der kan bruges i sambånd med både X og Y variablen. Nu går vi ud fra at vi benytter Y'et. Fremgangsmåden med X er den samme, men så skal man bare bytte om på de to variabler. Hvis man gemt en række data over et vist areal af hukommelsen, kan det være besværligt at holde øje med hvert enkelt data, og så er det man kan bruge en rutine som denne:

```
100 LDY #20
110 LDA 49152,Y
```

Hvis vi ved at dataen er gemt 20 bytes væk fra starten af dataerne, så er det så simpelt at man kan føre dataen over i accumulatoren ved at fortælle computeren via Y'et, hvor langt inde dataen ligger. I dette tilfælde går vi ud fra at dataerne starter ved adresse 49152 eller \$c000.

Nu vil vi også prøve at bruge X'et i denne sammenhæng. Nemlig fordi den tæller der fortæller os hvor langt inde dataen ligger, også er blevet gemt mellem en anden stor række data. Vi ved f.eks. at tælleren ligger som den 127'ende tæller i datablokken, som starter ved adresse 50176 eller \$c400, så derfor sætter vi X variablen til værdien 127:

```
100 LDX #127
110 LDY 50176,X
120 LDA 49152,Y
```

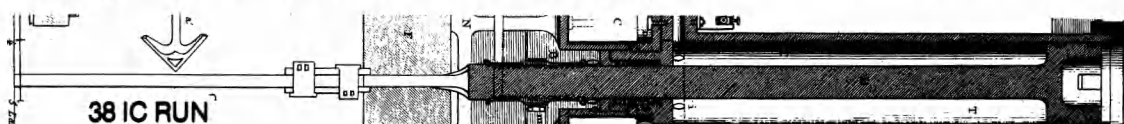
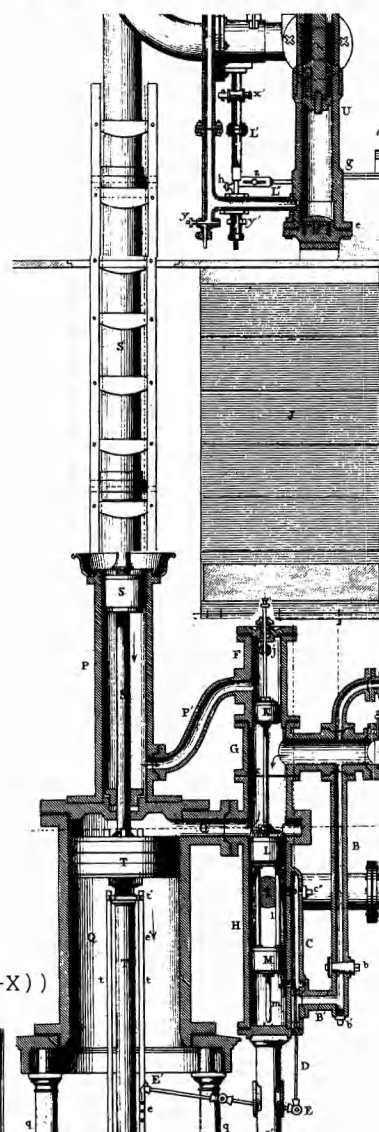
For at gøre sammenligningsgrundlaget større, vil jeg lige vise jer hvordan man ville lave det rigtigt i Basic. I kan bl.a. se at Y variablen egentlig er overflødig, og opbygningen ikke svarer til ovenstående eksempel:

```
100 X=127
110 A=PEEK(49152+(50176+X))
```

Ud fra dette kan I se, at bare fordi man kan programmere i Basic, så betyder det ikke nødvendigvis at man pludselig kan sætte sig hen og mingle med maskinkoden. Ikke destomindre håber jeg at dette har givet jer blod på tanden, for jeg vender tilbage i næste nummer med lidt mere viden.

I mellemtiden vil jeg anbefale jer at anskaffe jer lidt supplerende materiale (bøger ell.lign.), for jeg har desværre ikke spaltcentimeter nok til at dække spidsfindighederne i alle 64'erens finesser. Det vil heller ikke være dumt hvis I dykker ned i lidt faglitteratur mens I venter på min tilbagekomst, for så vil I forhåbentlig bedre kunne følge med mig, og så behøver jeg ikke besvære mig med at forklare kommandoerne ned til den sidste grundpille.

Næste gang fortsætter vi med al den kedelige teori, men der vil da også være en del småprogrammer I kan øve jer med. På genlæsning,





# COMMODORE 64



## Rimrunner, Palace

For at der ikke er nogen der misser pointen, så er dette en kort og kontant nedrakning af et spil, ikke så meget på grund af spillet selv, det bras kunne hvem som helst slippe godt fra at putte på markedet, men mere fordi jeg altid har syntes at Palace lavede nogle rigtig fede spil, og at de

burde blive ved med det. Det er altså ikke nogen hemmelighed at hvis det ikke lige var fordi Palace stod bag, ville dette spil ikke være blevet nævnt her i bladet, Palace havde ikke fået tilsmudset deres navn osv. Men det har de jo ligesom selv været ude om. Rimrunner handler om et insekt, der

rider rundt på en øgle og oplader døde skjoldbatterier, mens det skyder andre ting der kommer i vejen. Svag historie, svagt spil. Der er trods alt en hvis interkosmisk sammenhæng. Øglen og insektet er godt animeret og har fået mange små finesser, men meget mere end et studie i Gary Carr (Grafikmanden) og Richard Joseph (Musikmanden)'s evner er der altså ikke tale om. Det mest interessante ved spillet er en lille seddel, der følger med pakken. På denne lille seddel står: Barbarian II - The Dungeon Of Drax. Coming soon. Og når vi så har grinet færdigt over det kan vi komme til dommens time. Nice video, shame about the game.

**+ : Animering**

**Stygt soundtrack**

**- : Nåh ja, spillet!**

**Grafik..... 90%**

**Lyd ..... 90%**

**Præsentation ..... 70%**

**Underholdning ..... Ikke her**

**Pris/Kvalitet..... 50%**



# Skrå Skrift

## KAPTAJN PEEK & POKE

**Skrå Skrift**  
Jeg lovede i sidste nummer af rapands egen brevkasse, at jeg i dette blad ville bringe et program, der gør det muligt for dig at skrive med skråskrift!

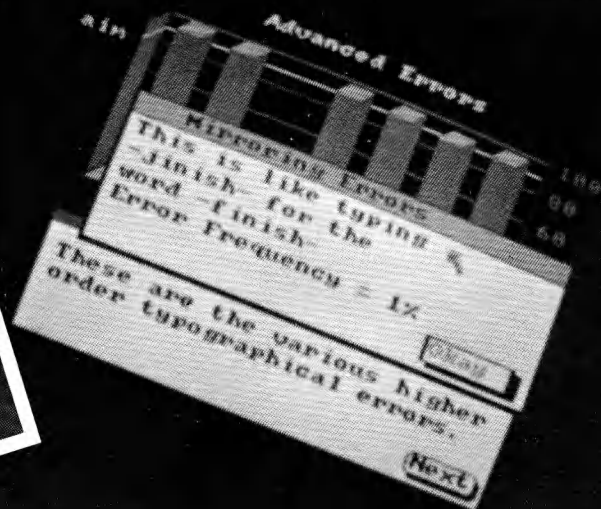
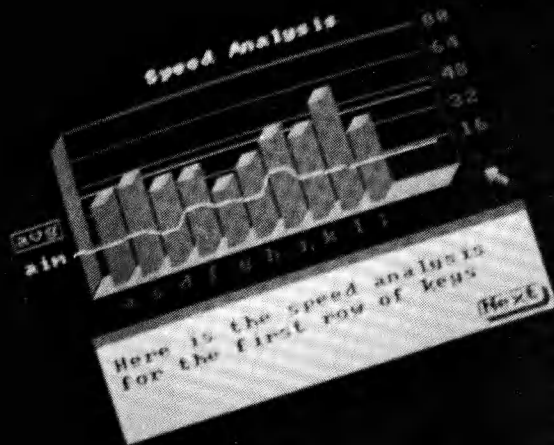
Selvfølgelig skal dette løfte holdes, og derfor sad den ærede redaktør sidste week-end og tegnede på livet løs! (Han er den eneste på bladet, der kan tegne!) Desværre blev jeg nødt til at svirpe et par gange med pisken for at få ham til at overholde deadline. Heldigvis tog han sig det ikke nær, for som et godt, gammelt ordsprog siger: » - Læserne kommer altid først!...Jeg blev forøvrigt også nødt til at låse Ronnie inde i det redaktionelle køleskab, da han endnu en gang var i det humør, hvor han som regel begynder at fortælle alle de henvendelser, der kommer til redaktionen i form af breve. Da jeg søndag aften lukkede ham ud igen, blev jeg hurtigt klar over, at det ikke havde været det smarteste sted at gemme ham af vejen! - Han havde ædt alle de godter vi skulle nyde på næste redaktionsmøde! Nå, nok om alt det plidder-pladder; vi må videre! Det var en herre der kalder sig Morten Friis Jensen, der havde bedt om dette program, og her er det! Du starter bare programmet, og vupti...Du kan skrive med skrå skrift! For at slukke for det igen, skriver du poke 648,4 - og derefter trykker du RETURN! Når dette er gjort trykker du RUN/STOP RESTORE, og du er ude af programmet igen!





## Skrå Skrift

```
10 clr:restore:adr=50176
20 fort=1to10:chk=0:fore=1to85
30 reada:ifa=-1then50
40 chk=chk+a:pokeadr,a:adr=adr+1:nexthe
50 reada:ifa<>chkthenprint"fejl i linjerne "50+(t*50)"-"90+(t*50):end
60 nextt
70 printchr$(147)chr$(18)" skraa skrift ":print:print"af Albert Teknoduck"
80 print:print"aktiveres med: sys 50176":end
100 data 120,165,1,72,169,51,133,1,160,181,162,147,185,110,196,153,0
110 data 208,73,255,153,0,212,185,36,197,153,182,208,73,255,153,182,212
120 data 185,218,197,153,108,209,73,255,153,108,213,185,144,198,153,34,210
130 data 73,255,153,34,214,136,192,255,208,207,189,216,210,157,216,210,73,255
140 data 157,216,214,189,108,211,157,108,211,73,255,157,108,215,202,224,13597
150 data 255,208,229,104,133,1,169,148,141,0,221,169,5,141,24,208,169
160 data 192,141,136,2,88,76,68,229,28,34,74,76,32,34,28,0,0
170 data 0,28,34,98,159,0,0,32,28,36,68,187,0,0,0,28,34
180 data 14,16,48,207,0,0,24,36,40,48,96,191,32,32,0,12,18,5881
190 data 44,48,207,0,0,24,36,36,56,100,167,0,0,16,0,16,48,80
200 data 46,213,20,8,24,36,36,56,100,167,0,0,16,0,16,48,80
210 data 143,0,0,8,0,24,40,76,139,8,48,48,72,72,56,100,173
220 data 38,0,48,72,72,48,96,159,0,0,0,28,98,163,28,0,0
230 data 0,0,0,40,84,84,131,0,0,0,28,36,100,159,4,4,0,4197
240 data 0,0,56,36,36,251,32,32,0,0,24,36,68,155,0,0,16,16
250 data 0,28,38,69,132,0,0,0,36,36,100,155,0,0,0,0,34
260 data 126,40,68,131,0,0,0,66,75,170,20,0,0,0,68,40,16
270 data 34,85,136,8,0,0,36,36,84,143,20,12,0,0,30,36,72
280 data 40,199,0,0,0,36,36,84,143,20,12,0,0,30,36,72
290 data 159,0,0,28,16,16,16,16,28,0,6,9,16,124,32,66,3282
300 data 252,0,28,4,4,4,4,4,28,0,0,0,0,0,0,0,0
310 data 0,0,0,32,64,190,64,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0
320 data 4,4,4,8,8,8,0,8,36,72,0,0,0,0,0,0,0
330 data 0,18,127,34,127,36,0,28,42,40,28,10,42,28,8,32,82
340 data 34,4,8,18,37,34,24,36,36,24,50,74,76,50,8,8,16,2183
350 data 0,0,0,0,8,16,16,32,32,16,16,8,16,8,8,4
360 data 4,8,8,16,0,0,34,20,127,40,68,0,0,0,8,8,124
370 data 16,16,0,0,0,0,8,24,8,16,0,0,0,62,64,0
380 data 0,0,0,0,0,8,16,0,0,8,8,16,16,32,32,64
390 data 64,24,37,38,68,72,48,0,4,12,20,36,8,8,8,0,1578
400 data 24,36,68,8,16,32,60,0,28,34,2,28,4,68,56,0,4
410 data 36,36,72,120,8,8,0,60,32,64,112,8,72,56,0,12,16
420 data 32,56,36,36,24,0,62,2,4,30,4,8,8,0,28,34,34
430 data 60,68,68,56,0,28,34,18,14,2,36,24,0,0,8,16,0
440 data 8,16,0,0,0,8,16,0,8,24,8,16,0,4,8,16,32,2174
450 data 16,8,0,0,0,60,64,0,124,0,0,0,32,16,8,4,8
460 data 16,0,24,36,4,28,32,24,0,8,60,66,90,165,161,90,66
470 data 60,12,18,18,18,62,162,67,0,120,36,36,60,72,79,112,0
480 data 24,36,32,64,64,71,56,0,60,18,18,50,83,60,0,28
490 data 34,32,56,32,33,30,0,62,80,148,56,16,17,18,0,56,68,3562
500 data 64,78,68,36,27,0,24,36,4,4,4,36,39,24,226,36,40,48
510 data 4,4,36,27,0,24,36,120,32,32,99,188,64,26,37,37,101
520 data 80,73,70,0,24,36,120,32,32,99,188,64,26,37,37,101
530 data 193,0,0,16,41,41,74,74,138,4,0,28,34,34,66,66,67
540 data 60,0,60,82,18,28,32,33,34,0,60,66,66,82,138,132,123,4664
550 data 0,120,164,36,56,48,41,70,0,12,82,50,28,16,144,96,0
560 data 1,62,72,8,8,72,48,0,34,34,34,68,68,68,59,0,0
570 data 68,68,68,36,36,27,16,0,66,130,146,146,146,109,0,194,36
580 data 24,16,40,68,131,0,34,36,36,24,8,8,22,96,124,130,4
590 data 42,16,32,127,0,-1,3909
```



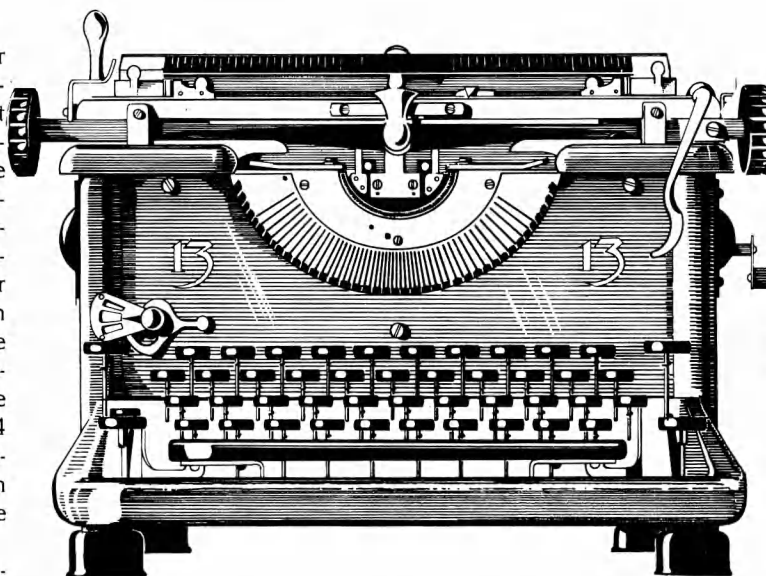
# IntelliType

Electronic Arts  
Amiga

Som navnet antyder, underviser dette program i maskinskrivning på en intelligent måde, vel at mærke. Efterhånden som computere indtager en stadig større plads i vores dagligdag, er kendskab til det såkaldte »t fingersystem« en afgørende forudsætning, og hvis du stadigvæk hutler dig igennem med to fingre (som jeg selv gør!), ville det nok være en god ide at se nærmere på dette program. Det er ikke det første af sin art. Bl.a. til Commodore 64 er der skrevet adskillige småprogrammer, men ingen af dem tåler sammenligning med dette produkt.

Forskellen ligger i programmets grundlæggende virkemåde. IntelliType er ikke blot et program, der lader dig træne dine færdigheder i blindskrift. Det er et kunstigt intelligent »ekspertsystem«, som analyserer dine evner, og selv tildeler dig de øvelser, der er nødvendige for at overkomme eventuelle svagheder. Og i stedet for at taste »asdf jklæ« i en uendelighed, har de fleste lektioner form af forskellige afsnit af en spændingsroman (triviallitteratur), som du kan læse, mens du skriver af.

Det anbefales, at man går stille



frem (een lektion pr. dag!) for maximal indlæring, og du kan selv vælge, om kurset skal vare 30 eller 60 dage. Først skal du imidlertid indrulleres, hvilket sker gennem en lille indledende test. Resultaterne lagres løbende på en separat »elevdiskette«. Efter hver lektion præsenteres du så for en række søjlediagrammer og statistiske data vedrørende henholdsvis hastighed og sikkerhed. Programmet har en utrolig avanceret fejl-genkendelse. Hvis du f.eks. bruger den forkerte

SHIFT-tast, skriver i et ustadigt tempo, eller har mere specielle tendenser til f.eks. at skifte hånd (»paly« i stedet for play) bliver det noteret, og du vil få besked derom - på en høflig og pædagogisk måde, naturligvis. Du kan endda kalde oplysninger frem om enkelte taster, og sammenligne dagens resultat med tidligere gennemgåede lektioner. På den måde kan du nemt se, om du gør fremskridt. En gul linje i søjlediagrammet markerer det mål man gerne skulle stræbe efter.

Der er desuden nogle virkelig gode øvelser i hastighed, hvor man ved hjælp af forskelligt farvet tekst stimuleres til hele tiden at presse tempoet i vejret. I øvrigt kan man selv vælge om kurset skal prioritere hastighed eller sikkerhed, selvom det i langt de fleste tilfælde nok vil være mest formålstjenstligt at vælge »both«, hvor begge dele tages i betragtning.

Selvom det er sjovt at arbejde med IntelliType, mener jeg absolut programmet skal tages alvorligt. Tanken om brug af computere i undervisning er efter min mening ofte ret overdrevet, men netop maskinskrivning (t fingersystemet) er et tilpas afgrænset system til at computeren er mennesket evigt overlegen. Dette program burde få adskillige (aften)skoler til omgående at kassere deres Piccoloer, Piccoliner og andre misforståelser, til fordel for Amiga. Takket være INTUITION er programmet fantastisk brugervenligt, samtidigt med, at det er særdeles avanceret, pædagogisk og i det hele taget professionelt lagt an.

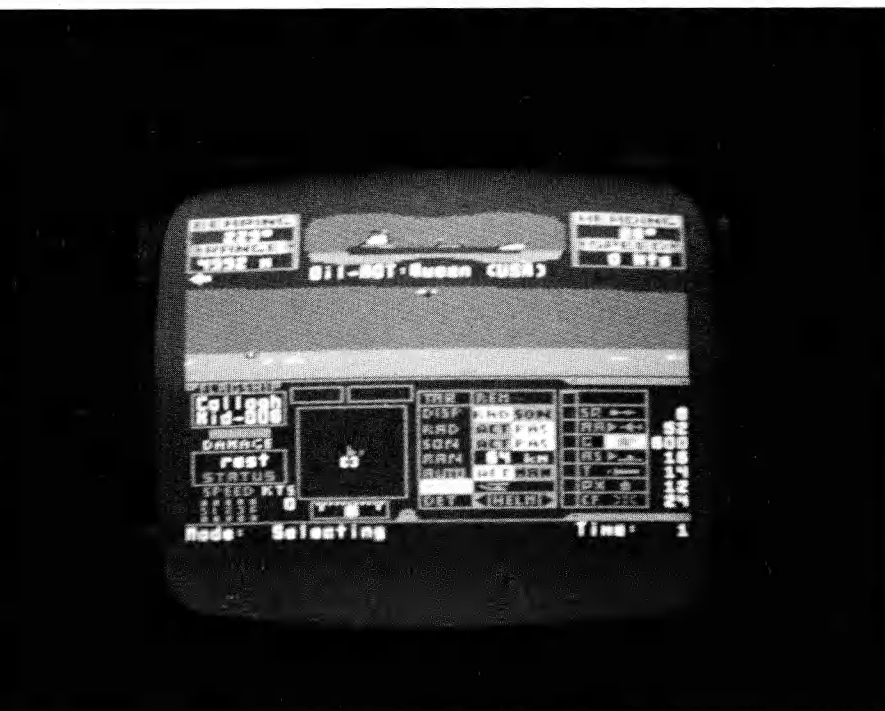
Søren.



Wow! Dette er simpelthen et af de mest medrivende spil, jeg længe har haft fornøjelsen af at spillet! kort fortalt gælder det om at dirigere sin flåde af slagsskibe rundt i en række autentiske konfliktområder, hvor man kan udføre forskellige missioner. Der er rig mulighed for selv at sammensætte flådens beskaffenhed, og de 10 missioner varierer lige fra eskortemanøvrer i den Persiske Golf, over ubådsjagter i Falklandskrigen, til »What if«-scenarier med WaPastyrker i en (forhåbentlig fiktiv) 3. Verdenskrig. Hvis du så »PHM Pegasus«, har du en vis ide om, hvad du kan vente dig af Strike Fleet, men heldigvis er denne simulation langt mere avanceret end sin flyvende forgænger.

Hovedspillet styres fra kommandobroen på et af flådens mange fartøjer, hvorfra man har adgang til sonar, radar, navigation, våbensystemer osv., samt et udmærket grafisk udsyn til det omkringliggende farvand. Der er bare så meget i dette spil, at det synes umuligt at få det hele beskrevet på den plads vi her har til rådighed. Grafikken er glimrende, men det er nok frem for alt autenciteten, der skiller denne simulation ud fra mængden. Ofte kan det f.eks. betale sig at overveje tingene en ekstra gang, inden man affyrer et missil mod et fremmed skib eller fly. Tingene kan nemlig hurtigt eskalere, og f.eks. i Golf-missionerne er der i høj grad tale om en balanceakt, hvor man gerne skulle sætte sig i respekt uden at provokere alt for meget. Man afpatruljerer området, hævder sin nationale suverænitæt, vogter på hinanden... præcis som i det virkelige liv. Man kan sende helikoptere ud på reconnaissance-missioner, opsplitte sin flåde i flere mindre enheder...

Det eneste negative jeg kan komme i tanke om er lyden, som er meget begrænset. Dette alene spolerer imidlertid ikke programmets overall appeal, der virkelig er...god! Jeg er næsten ked af at sige det, men du kan altså godt slippe dine sidste surt sammensparede skillinger, for dette spil kommer man ganske enkelt ikke udenom. Et klart must!!!



# Strike Fleet

- + Jep, nemli', sådan!!!
- Lyden.

Grafik.....	85%
Lyd .....	50%
Præsentation .....	90%
Underholdning.....	90%
Pris/Kvalitet.....	90%

**Electronic Arts**  
**C64, disk**

Søren.

# Bigby's Brevkasse

Adventure-brevkassen er tilbage i fin form med en ny omgang breve fra danske og norske eventyrere. Brevene har hobet sig godt op her på det sidste, og det er desværre umuligt at få plads til dem alle sammen i denne omgang.



## En strøm af tips!...

Kære Bigby.

Her er noget hjælp til både Amiga og 64-adventures.

**Deja Vu:** Disse adresse kan måske hjælpe dig: 520 S Kedzie, 934 West Sherman, 626 Auburn Road, 1212 West End Street. Penge til taxaen kan du vinde i en enarmet tyveknekt.

**Arazok's Tomb:** Krigeren Zud flygter, hvis du prøver at dræbe ham med sværdet fra byen.

**Moonmist:** På dit eget værelse finder du en knap, hvis du undersøger »wall mirror«. Tryk på den, og du kan komme ind i slottets hemmelige gange.

**Lords of Time:** Inde i uret kan du rejse tilbage i tiden. Hvis du f.eks. vil til zone 2, skriver du »turn cog 2«. Der er 9 tidszoner, så der er nok at gå igang med. Man åbner døren i uret med kommandoen »swing pendulum«.

**Winter Wonderland:** Flaregunnen kan bruges til at skræmme dyr med.

**Quest for the holy Grail:** Når du har spaden, skal du først gå vest fra skiltet hvor der står »Dig About«. Gå derefter syd og grav. Så finder du den hellige håndgræn.

Adventure-hilsen,  
Gert Havlykke, Bagsværd.

## Smiger!

Oh, du alvidende Mr. Bigby, jeg beder på det allerydmygeste om hjælp. Efter at have læst din omtale af billige adventurespil, bestemte jeg mig for at prøve den slags underholdning. Men nu er jeg altså »groet fast« i de spil jeg har anskaffet mig. Jeg vil endda nedlade mig til smiger for at få svar. Derfor vil jeg gøre opmærksom på at dine adventuresider er de bedste jeg har set (incl. et par engelske blade).

Nok smiger - nu til problemerne.

### Seabase Delta:

Hvordan henter jeg »metal disc« op af elevatorskakten?

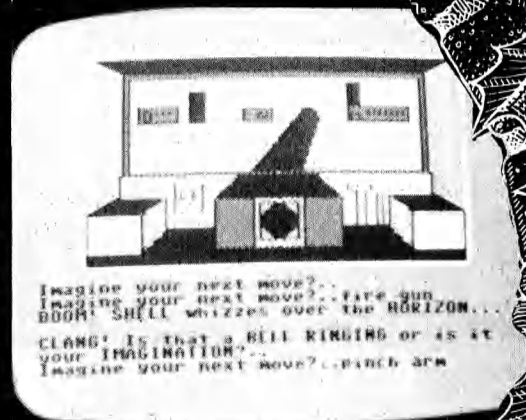
**Undersøg højtaleren ved stereoanlægget og du vil finde en magnet, som du passende binder fast til »line« (attach magnet).** Når du så har åbnet panelet i elevatoren skriver du »drop line«, »pull line« og »get disc«. Såre simpelt!

Hvordan får jeg hønen til at lægge æg?

**Blæs en boble med tygg gummi (chew gum, blow bubble), og det stakkels kræ vil levere ægget af bare befipelse.**

Hvordan åbnes metaldøren?

**Den er lydkontrolleret. Tænd kassettespilleren, og efterlad den ved mikrofonen, så kan du snildt nå igennem, før dørene lukker.**



### Imagination:

Hvordan kommer man forbi hundene?

**Det kan først lade sig gøre i slutningen af spillet. Jeg kan fortælle, at du skal smide »chips«, men det er ikke sikkert det siger dig så meget på nuværende tidspunkt.**

Hvordan kommer man forbi tyren?

**Før eller siden vil du få muligheden for at skyde den ned med maskingeværet i flyvemaskinen (aim at bull, fire). - Bullseye!**

Hvad skal »bat« have?

**Den skal have brødet, som du finder i cellen.**

Hvordan får man »yoyo«?

**Giv koen noget græs, undersøg den og malk den (!). Mælken vil pga. det polare klima lynhurtigt fryse til »icicle«, som du så giver til barnet med yoyo'en. Spil med den ved hullet i jorden.**



### Kentilla:

Hvad skal der i »crucible«?

**Diamanterne (fjern dem fra talismanen). På den måde får du grafit.**

Hvordan åbnes kisten i det hemmelige rum?

**Med guldøglen, men dyp den først i den grønne væske (pas på ringen!).**

Hvordan åbnes metaldøren?

**Træk i gargoye-statuens arme.**

Som du ser sidder jeg fast i »Ty-lon's Castle«, og der er man jo virkelig fortabt. Det forekommer mig forresten at være lettere at »swim Cara« i stedet for dit reb-trick, når floden skal passeres.

### Kayleth:

Hvordan kommer jeg af samle-båndet?

Dette sidste spørgsmål MÅ du svare på, da det jo er dybt frustrerende ikke at kunne komme i gang med eventyret overhovedet. Resten kan du svare på i det omfang du finder nødvendigt - eller gider.

Eventyrlig mange hilsener fra novicen, begynderen og den tilsmældende helt fantasiløse....

J. Nielsen, Greve Strand.

### Hej igen, Frank.

Helt fantasiløs kan du vel ikke være; jeg kluk-lo, da jeg læste om dit problem i Kayleth. Jeg har faktisk ikke moret mig så meget siden jeg sidst spillede Jinxter! I virkeligheden er det nemlig en temmelig pinlig affære, hvilket du vil forstå, når du hører svaret: Har du prøvet »break bands«? Gå straks herefter to gange up, og »pull lever«. Din »smiger« er noget, der varmer om et gammelt troldmandshjerte. Det er rart, at du kan lide adventuresiderne, emn vi vil alligevel også gerne høre læsernes bud på, hvordan spalten kan gøres ENDNU bedre. Skriv!

### Den gamle!

Hej Bigby!

Jeg er jo nok en af RUN's ældre abonnenter - 52 år, håbløs adventurefreak og - shhh!...sig det ikke til nogen: lærer. Men jeg er ikke særlig erfaren og er gået helt i stå

i Kobayashi Naru. Både perlen og hjulet er hjembragt, men jeg sidder uhjælpeligt fast i Krakod'ens fangarme, dog efter at have skåret den ene af.

**Det undrer mig lidt, at du har klaret hjulet, men ikke blomsten. Hjulet er ellers langst den sværeste del, synes jeg! Nåh, men her er i hvert fald løsningen på hele »Knowledge«-delen: Get scimitar, s, analyze plant, get leaf, throw scimitar at stems, get pod, n, e, activate pod, throw pod into maw, get fungus, get flower, use leaf, n, ascend obelisk, jump over barrier, w, w, w, n.**

I **Perseus & Andromeda** har jeg fået discus, skjold, lædersæk, hjelm og sandaler, men kommer så heller ikke ud af stedet. Skal jeg også have et sværd? Hvad gør jeg?

**Kravl op på piedestalen i Hermes-templet og vent, samt »fly north« og »fly down« (Håber ikke du lider af højdeskrek!).**

I **Aztec tomb** har jeg fået sværd, kappe, reb og krukke (samt den kryptiske oplysning fra fisken), men kan ikke komme over floden. Hvad gør jeg?

**Noget siger mig, at du ikke har været oppe på taget (climb building). Her finder du nemlig en planke, du kan bruge som bro (drop wood).**

Kan du hjælpe mig videre? Brevkassen glæder jeg mig til hver måned - og føler mig mange år forynget.

Jens-Erik Kjeldsen, Farum.

### Kvindelig Robin Hood!

Kære Bigby!

Jeg er en pige (Drømmer jeg eller er jeg vågen?! Bigby.) på 15 år, som lige har købt en computer. Sammen med den fik jeg et spil: **Robin of Sherwood**, og det er ved at gå mig rigtig meget på nerverne. Pga. det spil har jeg slet ikke haft lyst til at prøve andre spil. Vil du ikke nok hjælpe mig? Jeg synes selv jeg er nået temmelig langt; jeg har været til bueskydning, fået sølvpiilen, dræbt Belleme, befriet Maid Marion, fundet Siward the Thief, fundet to touchstones, men nu er

problemet hvordan jeg kommer ud af høvognen og ind på slottet uden at blive dræbt. HJÆLP MIG!

Kærlig hilsen »Krebsen«

### Kære anonyme eventyrske!

For det første skal du ikke vove dig ud af høvognen før det bliver nat (altså: wait). Gå nu op til kisten og befri Siward. Men sørg for at få det hele med, pas på Siward ikke bliver FOR fingernem, og skynd dig!

### -Adventure-fan?...

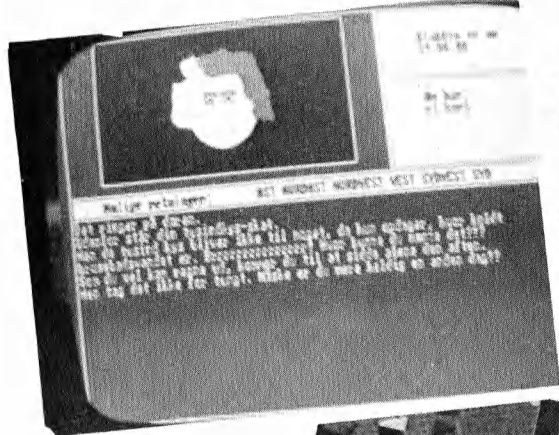
Kære Bigby.

Jeg takker for en god brevkasse. Jeg har et lille problem, der lyder således: Jeg har ikke nogle adventurespil til min 64'er. Da jeg ikke har det, så ved jeg ikke om jeg er en adventure-fan. Jeg kunne godt tænke mig et navn på et spil for begynder-adventurers som mig, og hvor man kan købe spillet.

PS: Håber at blive adventure fan. Enrique Riis, Herning.

### Hej Enrique!

Der findes ikke nogen egentlige »begynder-adventurers«, men jeg kan anbefale, at du starter med et kendt og populært spil. På den måde er der sandsynlighed for, at du kan få hjælp, når du dør eller siden gror fast (det sker for os alle!). Selv startede jeg som nybagt troldmand med »The Hobbit«. På det tidspunkt var dette spil det helt store, men der er jo unægtelig sket en del siden da. Deja Vu fra Mindscape er et udemærket joystickstyret grafikadventure, der samtidig ikke er særlig svært (se min anmeldelse i nr. 1/2 1988). Jeg ved at bl.a. **DANSOFT** sælger spillet pr. postordre på telefon 01 28 81 01. Men som sagt; vælger du et populært spil, går du sjældent galt i byen. Og må jeg så byde dig velkommen til computerverdenens eksklusive og ærefulde elitekreds: **EVENTYRERNE!**



# »Tusindkys«

## - et dansk adventure

### Amiga, Søren Lutzen.

Jeg har i disse spalter op til flere gange opfordret læsere, der har lavet deres eget eventyr, til at sende deres kreation herind, så jeg kan lave en kvalificeret anmeldelse af programmet. Vi har nu modtaget det første »hjemmelavede« adventurespil. Programmet bærer titlen »Tusindkys«, og det er skrevet til Amigaen af en adventure-freak ved navn Søren Lutzen.

Tusindkys er et grafik-adventure, og det er lavet i BASIC. Spilleren starter klokken 16.00 på en tilfældig forårsdag. Man befinder sig på den nyslåede plæne, foran sit lille, nydelige parcelhus. Efter nogen tids udforskning af huset, finder man et kort fra, hvad der tilsyneladende er ens kæreste. Hun meddeler at hun kommer på besøg i aften, og at hun også gerne vil have sine strømper med, som hun glemte sidste gang (hrmmm). Kortet er underskrevet »Tusind Kys!«, og hermed skulle oprindelsen til spillets lidt mystiske titel vist være opklaret. Pigen ankommer præcist kl. 19.00 (spillet kører i real-time!), og til den tid skal hele huset være tip top i orden.

Selv om AmigaBASIC unægteligt er noget andet end 64'eren's evindelige POKE'eri, så er det alligevel tydeligt, at der er lagt et enormt arbejde ind i dette program; ikke mindst hvad angår præsentation, grafik, og alle de små sjove beskeder, man møder undervejs. I øvrigt skylder jeg at oplyse, at spillet ganske vist er skrevet i BASIC, men sidenhen har været en tur gennem en compiler. En stor trøst for alle, der ik-

ke agter at spille deres ungdom med at vente på, at en sløv parser får snøvlet sig færdig. Parseren er iøvrigt særdeles tilforladelig, og sammen med et rigt ordforråd er dette med til at gøre spillet meget forstående overfor spillerens kommandoer. Og så er det faktisk en ganske god fornemmelse, at alt for en gangs skyld foregår på DANSK, selvom man selvfølgelig lige skal vænne sig til at taste »Ø« i stedet for »E« (East) og andre indgroede vaner. Som i ethvert Amiga-program med respekt for sig selv, er der pull-down menuer med faciliteter som load, save og andre relevante options.

I betragtning af, at det er en Amiga man sidder med, kan grafikken nok bedst beskrives som »ikke noget særligt«, men den er genkendelig og fungerer som et udemærket supplement til lokalitetsbeskrivelserne, der er skuffende korte og lidt uopfindsomme. På andre områder udviser eventyret ellers en god del opfindsomhed, som da jeg f. eks. - på husets toilet - forsøgte at gøre brug af de forhåndenværende faciliteter (nej, jeg røber ikke kommandoen her!). Hvor jeg havde ventet en system-besked som »jeg forstår ikke ordet...« (osv.), viste spillet en morsom sekvens, hvor toilet dørens lås blev kørt over på »optaget«, efterfulgt af beskeden »Aah, det lettede« (eller noget i den stil). Senere kom jeg forbi en tændt Amiga, og da jeg undersøgte skærmen, fik jeg at vide, at computeren kørte et fantastisk godt adventurespil. Omgående blev grafikbilledet erstattet af en skærm, hvor tekstdialogen fra mine forrige træk var kopieret ind.

Men ER Tusindkys et »fantastisk« adventure? Svaret er enkelt: nej. Af de mindre rosende ting skal nævnes, at de forskellige lokaliteter (hvoraf der iøvrigt ikke er for mange!) er sat sammen på en meget ulogisk måde. Lad os til eksempel sige at man står i lokalitet nr. 1. Man går Nord, og befinder sig nu i lokalitet 2. Hvis man nu går Syd, vil man forvente at man er tilbage ved sit udgangspunkt (lokalitet 1), men på grund af dette spils ulogiske kort-opbygning ender man et helt tredje sted! Dette er meget forvirrende, især når man har en tidsfrist hængende over hovedet!

Det værste er dog plottet! Jeg har ganske vist før brokket mig over den mangel på originalitet, der kendetegner de fleste adventurespil bygget over »Dungeons & Dragons« temaet, og det er en ud mærket ting at lade spillet foregå i et dagligdags miljø. Kedsomheden opstår bare, når HANDLINGEN også er dagligdags, og det er - mere eller mindre - handlingen i Tusindkys. Katten skal fodres, huset skal støvsuges, tøjet tørres. Jeg havde aldrig forestillet mig, at jeg nogensinde skulle opleve et spil, hvor det rent faktisk gjaldt om at rydde op! Men på den anden side; hvis man spiller adventures jævnlige, finder man hurtigt ud af, at alt kan ske - og SKER!

Men teknisk set kan spillet absolut konkurrere med mange af de såkaldt »professionelle« adventures, og jeg ser med spænding frem til, hvad Søren Lutzen fremover har at byde på! I mellemtiden kan IC RUN hermed give »Tusindkys« det blå stempel som »DET BEDSTE DANSKE ADVENTURE HEDTIL«, blot med den væsentlige tilføjelse, at der forhåbentlig snart bliver lavet flere!

- + Det er DANSKI!..
- Teknisk i orden.
- U-logisk kortlægning.
- For lidt tekst.
- Lidt kedelig, dagligdags handling!

Præsentation .....	65%
Interaktion .....	70%
Atmosfære .....	30%
Sværhedsgrad .....	Middel
Pris/Kvalitet .....	70%

**OBS! Spillet er bedømt på lige fod med andre, »professionelle« adventures!**





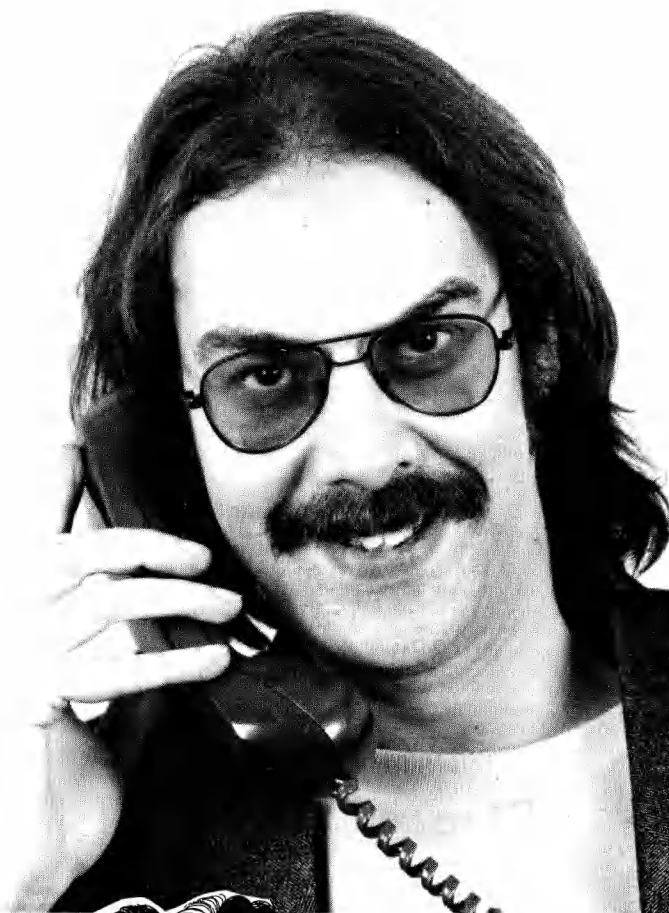
# Rob Hubbard går over til Electronic Arts!

Verdens bedste programmør af musik i computerprogrammer, englænderen Rob Hubbard, er netop blevet ansat af det store amerikanske softwarehus Electronic Arts. Han vil fremover arbejde på EA's amerikanske hovedkvarter i Californien, hvorfra han vil komponere musikken til firmaets fremtidige games.

Rob Hubbard har ellers i de sidste 4 år arbejdet free-lance som »compunist« (computerkomponist!), og i den tid har han været ansvarlig for lydsiden i mere end 60 computerspil. Herunder er flere af hans »compositionaler« blevet prisbelønnet, og hvem husker ikke den karakteristiske swingende musik i spil som Sanxion, Monty on the Run, og Knucklebusters.

Det var arbejdet med musikken til EA's »Skate or Die«, der fik Rob Hubbard til at tage imod firmaets jobtilbud. »Electronic Arts giver mig den nødvendige støtte, både teknisk og økonomisk, som gør, at jeg for alvor kan udvikle mine evner som computerkomponist«, udtaler det engelske musikgeni.

Søren.



Den smilende herre med det let sjuskede udseende er Rob Hubbard; verdens bedste musik-programmør!

## Adventure News!...



Undersøiske adventurespil er ikke nogen nyhed. Jeg behøver vist bare at nævne titler som »Seabase Delta«, »Sea-stalker«, »Cutthroaths«, »Titanic« osv., men det har ikke afholdt Electronic Arts fra at lave endnu et af slagsen. Denne gang er det landets stolte Amiga-ejere, der får lejlighed til at gå lidt mere i dybden med deres adventure-interesse og spillet hedder »Return to Atlantis«.

Som hemmelig agent for »Stiftelsen«, skal spilleren gennemføre 14 missioner i sin søgen efter den forsvundne sagnby, Atlantis. Hver mission er et spil i sig selv, og handlingen foregår i forskellige eksotiske farvande. »Hver lokalitet byder på masser af detaljer og enestående undersøiske landskaber i levende farver«, fastslår Electronic Arts. I al beskedenhed, naturligvis.

Dit skib - »Viceroy« - er udstyret med et imponerende udvalg af tekniske faciliteter, der vil hjælpe dig til at fuldføre de 14 missioner. For at det hele ikke skal være alt for let, vrirler det desuden med mystiske spioner, der truer din mission - og dit liv!

For at tilpasse eventyret spillere's personlige karakteristika, indledes det med nogle små analytiske spørgsmål, som man bedes svare på. Disse individuelle oplysninger vil så blive vævet ind i spillets handling, og gøre det hele mere individuelt. Meget interessant!

Electronic Arts er iøvrigt selv ret overbeviste om, at »Return to Atlantis« er en værdig udfordrer til de populære Cinemawareprogrammer. De lover os mængder af grafik, stereolyd, og tøndevise af tyk atmosfære. Og for rigtigt at sætte fut i forventningerne har de sendt os et skærmbillede af en eksotisk mavedanserinde. (Bigby har omgående rettet henvendelse til firmaet, i håb om at modtage en anmelderkopi snarest muligt, så stay in touch....).

Søren Bang Hansen

# Tekst i AmigaBasic - part II

I sidste nummer så vi hvordan man med nogle indbyggede maskinkoderutiner kunne ændre standard fonten (topaz) så at bl.a. man kunne skrive med ITALIC og BOLD skrift. Vi så også hvordan man v.h.a. OpenFont() kommandoen skiftede mellem topaz 8 og topaz 9 fonten. I dette nummer vil vi gå en tand videre og se på de disk baserede fonts og AskFont(), en maskinkode rutine som giver nyttige oplysninger om den aktive font.

## AskFont kommandoen

De mange forskellige teksttyper der følger med Amigaen gør det nødvendigt for tekst intensive programmer at kende den aktive fonts højde, navn, softstyle osv. for bl.a. at kunne sætte den rigtige WIDTH værdi. Jeg viste sidste gang hvordan man ved at se direkte på OUTPUT vinduets rastport kunne finde nogle af disse værdier. Der er imidlertid en bedre metode. Graphics Library indeholder nemlig en maskinkode rutine der finder de ønskede værdier for en. Rutinen har det meget rammende navn AskFont() og som man kan se i Fig 1 kræver den en TextAttr struktur som parameter (Fig 2). Vi laver en TextAttr struktur ved først at dimensionere en LONG INTEGER tabel og derefter kalde AskFont(). TextAttr strukturen indeholder nu følgende værdier:

### TextAttr(0)

- En pointer til det sted i hukommelsen hvor fontens navn ligger gemt.

### TextAttr(1)

- Fontens højde.

### TextAttr(2)

- Fontens softstyle.

### TextAttr(3)

- Fontens Flags.

Vi er imidlertid ikke færdige endnu. Det som ligger i TextAttr(0) er ikke fontens navn men kun en pointer til det. Vi er derfor nødt til at konstruere en WHILE WEND løkke

som den der er vist i programmet »EXAMINE FONT«. Man skal specielt bide mærke i at løkken afbrydes når  $a=0$ . På Amigaen afslutter man altid teksstreng med  $\text{chr}\$(0)$  når man programmer i C eller Maskinkode. Det samme gælder når man sender en tekst til en systemrutine (f.eks. navnet på en font som man kan se i »DISKFONT« programmet).

På nogenlunde samme måde forholder det sig med fontens højde. Ønsker vi at finde højden i linjer er vi nødt til at dividere TextAttr(1) med 65535E.

## Et eksempel

»EXAMINE FONT« viser hvordan man skal bruge AskFont() i praksis. Jeg har valgt at gøre programmet så simpelt som muligt og kun finde fontens navn og højde. En programmør der er bare nogenlunde velbevandret i AmigaBasic skulle imidlertid ikke have problemer med at forbedre programmet så at det også ser efter SoftStyle og Flags.

## Diskfonts

Foruden den indbyggede topaz font findes der også en lang række disk baserede typer som f.eks. Emerald og Sapphire. For at Amigaen kan finde diskfontene SKAL de ligge i FONTS directoryen på BOOT disken. Kunne man f.eks. godt tænke sig at bruge Diamond 20 fonten i et program skal FONTS directoryen på BOOT disken indeholde filen med navnet »diamond.font« (findes på WorkBench disketten) foruden en directory med navnet »diamond« som så igen skal indeholde filen »20« ellers kan man ikke åbne diskfonten.

Man åbner en diskfont næsten på samme måde som man åbner en af standardfontene. Først laver man en TextAttr struktur der fortæller hvilken font man ønsker at åbne og i hvilken størrelse. Derefter kalder man mas-



kinkoderutinen OpenDiskFont() der automatisk loader fonten og returnerer en pointer til den. Det er nu en smal sag at aktivere fonten med SetFont() kommandoen.

## Fejl i system softwaren

Når man arbejder med diskfonts skal man være på vagt efter en bug i system softwaren. På tidligere versioner af Kickstart lukker Amigaen nemlig ikke fonten ordentlig når man kalder CloseFont() kommandoen hvilket evt. kan resultere i en Guru Meditation Error. Fejlen skyldes at Amigaen ikke fjerner fontens navn fra »font listen« selv om den ikke længere er i hukommelsen. Er man i tvivl om ens egen version af Kickstart indeholder denne bug, kan man evt. lade være med at lukke diskfonten efter brug.

## Et program eksempel

Programmet »DISKFONT« viser hvordan man åbner de diskbaserede fonts. Læste man også artiklen i sidste nummer har man sikkert bemærket at foregår næsten på samme måde som med standard fonten. En væsentlig forskel bør dog fremhæves. Rutinen OpenDiskLibrary() ligger i diskfontlibrary (OpenFont()) lå som bekendt i graphics library) dette betyder at man skal have en diskfont.bmap fil til at ligge på AmigaBasic disketten. Er man i tvivl om hvordan man laver filer ud fra de offsets der er vist i

Fig 1 kan jeg på det kraftigste anbefale at læse artiklen »Libraries i Amiga Basic« som blev trykt i oktober nummeret af IC RUN.

Der er nok nogle der undrer sig over at jeg åbner et specielt vindue til at vise sapphire fonten i. Ser man på syntaxen for SetFont() virker det dog ikke så underligt. SetFont() kommandoen tildeler nemlig fonten til det aktive vindue. Det betyder at man er nødt til at kalde SetFont() kommandoen igen (med alt hvad det indebærer) for at få standardfonten tilbage. Ved at åbne et nyt vindue, vise fonten og så lukke vinduet igen har jeg i virkeligheden slået to fluer med et smæk. 1) Jeg har vist sapphire fonten (hvilket var formålet med programeksemplet) og 2) Jeg har sikret at brugeren stadig kan benytte standard fonten til at editere tekst i OUTPUT vinduet uden at jeg behøver at kalde SetFont() igen.

## SoftStyles og DiskFonts

Det er muligt at bruge SetSoftStyle() kommandoen til at lave UNDERLINE, BOLD & ITALIC bogstaver ud af diskfontene på akkurat samme måde som med Topaz fonten. Det er dog ikke altid at resultatet falder lige heldigt ud så man er nødt til at prøve sig frem for at finde netop den teksttype der passer til ens program. Dette gøres lettest ved at bruge Notepad (det medfølgende tekstbehandlingsprogram) på WorkBench disketten.



Thomas Trashcan  
File = et navn.

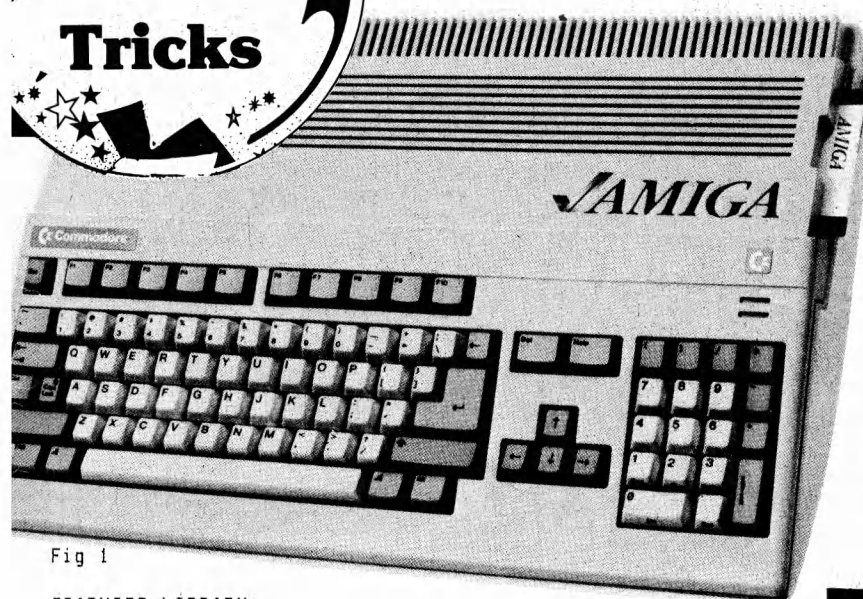


Fig 1

#### GRAPHICS LIBRARY:

```
AskFont (RastPort,TextAttr)      -30 -444
      a0      a1

CloseFont (FontPtr)              -30 -48
      a1
```

#### DISKFONT LIBRARY:

```
OpenDiskFont (TextAttr)          -30 -0
      a0
```

Fig 2

#### TEXTATTR STRUKTUR:

##### STRINGPOINTER FontNavn

```
UWORD      Hojde
UBYTE      SoftStyle      0=NORMAL
                        1=UNDERLINED
                        2=BOLD
                        4=ITALIC
UBYTE      Flags          1=ROMFONT
                        2=DISKFONT
```

Bemærk at vi kun har medtaget de mest almindelige værdier for Flags og SoftStyle.

```
REM DISKFONT EKSEMPEL AF THOMAS FIIL

DEFLNG a-z

PALETTE 0,0,0,0

DECLARE FUNCTION OpenDiskFont LIBRARY

WINDOW 2,"IC RUN FONT EKSEMPEL", (100,50)-(540,150),0

LIBRARY "diskfont.library"

LIBRARY "graphics.library"

FOR hojde=14 TO 19 STEP 5

PRINT

TextAttr(0)=SADD("sapphire.font"+CHR$(0))

TextAttr(1)=hojde*65536&

FontPtr=OpenDiskFont (VARPTR(TextAttr(0)))

SetFont WINDOW(8),FontPtr

PRINT TAB (5)"Dette er Sapphire";hojde;"fonten!!"

NEXT hojde

CloseFont FontPtr

FOR x=1 TO 15000:NEXT x

WINDOW CLOSE 2

END
```

```
REM EXAMINE FONT af Thomas Fiil

DEFLNG t

LIBRARY "graphics.library"

DIM TextAttr(2)

CALL AskFont (WINDOW(8),VARPTR(TextAttr(0)))

x=0:t=1

WHILE(t)

t=PEEK(TextAttr(0)+x)

IF t>0 THEN font$=font$+CHR$(t)

x=x+1

WEND

PRINT "Font Navn : ";font$

PRINT "Font Hojde : ";TextAttr(1)\65535&

END
```

Thomas Fiil



# COM-

# PARABOL



## KORDINAT

Her er et program der gør det muligt at få et rigtigt kordinat system. ikke ligesom det indbyggede som vender forkert. Demoen laver en parabel.

```
10 FAST
20 COLOR0.2:COLOR4.2:COLOR1.1
30 GRAPHIC1,1
40 X=100:Y=160:I=3
50 DRAW1.0.XTO320.X
60 DRAW1.Y.0TOY.200
70 F=-1:FORT=YTO320STEP1:G=-1:H=1:F=F+1:IF(F/10)=INT((F/10))THENG=-2:H=2
80 DRAW1.T.X+GTOT.X+H
90 NEXT
100 F=-1:FORT=YTO0STEP-I:G=-1:H=1:F=F+1:IF(F/10)=INT((F/10))THENG=-2:H=2
110 DRAW1.T.X+GTOT.X+H
120 NEXT
130 F=-1:FORT=XTO0STEP-I:G=-1:H=1:F=F+1:IF(F/10)=INT((F/10))THENG=-2:H=2
140 DRAW1.Y+G.TTOY+H,T
150 NEXT
160 F=-1:FORT=XTO200STEP1:G=-1:H=1:F=F+1:IF(F/10)=INT((F/10))THENG=-2:H=2
170 DRAW1.Y+G.TTOY+H,T
180 NEXT
190 SLOW
200 REM*****
210 FORT=-11TO5STEP.1:A=T
220 B=.5*A^2+3*A-5:CHAR1.0.0."Y=0.5X^2+3X-5"
230 A=A*I:A=A+Y
240 B=B*I:B=-B:B=B+X
250 IFU=0THENDRAW1,A,B:U=1
260 DRAWTOA.B
270 NEXTT
```





# RUN-TILBUD

Specialtilbud til alle RUN's læsere!  
Klip annoncen ud eller ta' bladet med.

## COMPUTERE - PRINTERE - SPIL OG PROGRAMMER



INCL. KVIKTEKST

### COMMODORE PC 1

512 Kb RAM  
1x360 Kb diskdrive  
Tastatur, DOS og BASIC  
RUN-PRIS: 4.995,-

NYHED

### COMMODORE PC 1

med indbygget  
20 MB harddisk  
RUN-PRIS: 10.995,-

### PRO ACE

Joystick m/mikroswitch  
RUN-PRIS: 98,-

### DISKETTEBOKS

til 50 stk. 3 1/2"

Før: kr. 198,- NU 98,-

### DISKETTEBOKS

til 50 stk. 5 1/4"

Før: kr. 198,- NU 98,-



### 10 stk. COM-CENTER

disketter 5 1/4"

RUN-PRIS: 150,-

### 10 stk. COM-CENTER

3 1/2" disketter

RUN-PRIS: 290,-

### AMIGA 500 computer

1 spil - TV modulator -  
10 disketter

Normalpris: kr. 5.768,-

RUN-PRIS: 5.395,-

### SEIKOSHA SP 180 VC

Printer m. 100 tegn pr. sek.

20 tegn pr. sek. NLQ

Passer til Commodore 64/128

Normalpris: kr. 3.600,-

RUN-PRIS: 2.495,-

## RUN-PAKKE

Commodore 64 computer  
Commodore 1541 diskette

4 spil og 10 disketter

Normalpris: kr. 4.188,-

RUN-PRIS: 3.795,-

## TILBUD TIL HELE FAMILIEN!

Netop NU er der rigtig mange tilbud i vores butik. Som COM-CENTER-BUTIK har vi landsdækkende service - så Du kan roligt købe computergaver til hele familien - fra Skagen til Gedser. Vi har landsdækkende bytteret på spil i alle COM-CENTRE!



# Pro COMPUTER

Strandmarksvej 21 . 2650 Hvidovre . 01 78 55 43

Åbent mandag-torsdag 9-17<sup>30</sup>, Fredag 9-19<sup>00</sup>, Lørdag 9-13



# C 128

## RUN STOP/RESTORE KILLER

Dette program gør det umuligt at hacke dit program med run-stop/restore. Du skal bare skrive sys4864.

```
10 FORT=0TO10:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 DATA9.00.8D,28.03.A9,13.8D
30 DATA9.03.60
```

## RASTER EFFECT

Her er en lille raster effect som viser hvad farve registrerne også kan bruges til.

```
10 FORT=0TO63:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 SYS4864
30 DATAAC,20,D0,AD,11,D0,29,EF
40 DATA8D,11,D0,78,CE,20,D0,AD
50 DATA12,D0,CD,12,D0,F0,FB,A2
60 DATA02,CA,D0,FD,EA,EA,EE,20
70 DATAD0,CE,20,D0,EA,EA,EE,20
80 DATAD0,CE,20,D0,AD,01,DC,C9
90 DATAEF,D0,DC,AD,11,D0,09,10
100 DATA8D,11,D0,8C,20,D0,58,60
```

## AMIGA

### Ny monitor fra Commodore.

I følge særdeles pålidelige kilder med tilknytning til Commodore, oplyses det at en ny monitor er på vej fra Commodore.

Monitoren er designet til at fungere sammen med Amigaen, da de to tilsammen vil udgøre et perfekt par.

Det oplyses ikke hvad den nye monitor har af specifikke ændringer, men det siges at hvis man ikke absolut står og mangler en monitor til sin Amiga, så er nok værd at vente til den nye monitor kommer, men det kan tage et par måneder.

### Billigere & nemmere Genlock.

På Commodores stand i Bella Centret kunne man bl.a. se et nyt Genlock der skulle få den danske Amigascare til at få billedshock.

Den nye Genlock er betydeligt mere brugervenlig end den anden A8600, og fylder mindre.

Den nye Genlock hedder A87-02, og er en perfekt udvidelse til Amiga i kraft af den gode billedgengivelse.

Den største afskræk er dog nok stadig, at Genlock koster 6.995,-.

### En lille perle.

På udstillingen i Bella Centret slog Commodore meget på deres seje klistermærke »Amiga Fever - Catch It«. Det er da garanteret også en god ting for dem som ikke kender den frygtede VIRUS som florerer på Amiga.

Efter en lille snak med personalet på Commodores stand, måtte de give os ret i at det var et klistermærke som kunne misforstås lidt, i den retning at denne »fever« skulle være VIRUS.

### Ny version af OnLine

Det kendte modemprogram til Amiga, OnLine, er nu ude i en ny og stærkt forbedret version.

Den første version af programmet der ellers var ud mærket, virkede nok lidt tamt i længden. Derfor lanceres nu en ny version, der som hovedændring byder på to populære protokoller til overførsel af programmer, nemlig Z & Ymodem. Det gode ved f. eks. Zmodem i forhold til den meget kendte Xmodem, er bl.a. at den ikke stopper op for at sende checkbit tilbage til computeren, dette gøres mens der modtages fra computeren. Dette bevirker at det går betydeligt hurtigere med overførslen.

Der er også mange andre forbedrede ting, der i flæng kan nævnes som forbedret ANSI og AutoLogon.

Prisen for OnLine er 995,- kr.

### SoundSampler fra DATEL.

Det kendte engelske MIDIfirma, DATEL, er nu ude med en SoundSampler til Amigaen.

SoundSampleren har en perfekt lyd, og gengiver perfekt i stereo på Amigaen.

Så snart den er i landet har vi sikret os et eksemplar af denne SoundSampler og vil straks bringe en test af produktet.

Et 2MBram kort fra USA ser inden for den nærmeste fremtid de danske breddegrader (efter forlydender). Ramkortet der er produceret af et firma i USA er vel nok et af de mest sikre kort der endnu fås til AMIGA. Firmaet der laver dette ramkort til amiga er berøgtet for at bruge de særlig-

ste ting for at gennemteste deres produkter. Bl.a. bliver produkterne varmet op og frosset ned i de intervaller som den brude kunne klare - og dette sker op til flere gange. Denne nye 2MBram menes også at ville blive lanceret til en noget lavere pris, hvor meget vides ikke.

## Commodore udvider sin kloner-killer serie

Commodore Data A/S har udvidet sit PC-sortiment i den lave ende. Man skulle tro, det var umuligt, men trods sit superkomprimerede design med målene H: 85 mm, B: 330 mm, D: 320 mm er Commodore PC-I blevet udstyret med en indbygget 20 MB harddisk. Prisen forventes at komme til at ligge omkring kr. 9830,00 incl. skærm excl. moms. Dog er PC-I/20 set hos nogle forhandlere til kr. 9.948,00 incl. dansk tekstbehandling og monitor, excl. moms. PC-I standard prisen er stadig kr. 4.999,- excl. moms.

Commodore PC-I/20 er, som Commodore PC-I, en vaskeægte PC med samme datakraft som IBM PC, Commodore PC 20 og tilsvarende typiske maskiner. Det superkompakte kabinet rummer foruden en 20 MB harddisk også selve datamaten, et diskettedrev, tilslutning til flere forskellige skærmtyper, stik for printer, markør-mus og telefonmodem og andre enheder. Commodore PC-I/20 leveres fuldt færdige med MS-DOS og GW-BASIC.

Commodore Data A/S ser PC-I/20 som et produkt, der vil åbne endnu mere for helt nye anvendelser af PC'er. Den er så billig og kompakt, men alligevel så effektiv, at mange private vil vælge den som hjemmets datamat, både til underholdning, udbygning af familiemedlemmernes viden om dataområdet og til de voksnes hjemmearbejde, og mange små virksomheder vil vælge den til administrative formål.

## Commodore udvider sin kloner-killer serie med PC-I med indbygget 20 MB harddisk





# UD OG SE MED BMP...!

## COPY 2000™

DEN ORIGINALE

### - Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.

- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:

**148.-**

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

## TURBO 2000

### Salg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.:
    - ☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
    - ☆ Fastload til 1541'eren
    - ☆ 19 sekunders formattering
    - ☆ 3 automatiske kopiprogrammer:
      - COPY DISK-TAPE
      - COPY TAPE-DISK
      - COPY DISK-DISK
    - ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
    - ☆ Indbygget resetknop (reset II)
    - ☆ Elektronisk romswitch
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.



**298.-**

## FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

- ☆ **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKIV, dvs. næsten alle programmer også originaler i flere dele som f.eks. Wintergames.
- ☆ **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
- ☆ **Enkeltfilskopiering:** Kopierer op til 248 blokke
- ☆ **Tapeturbo:** 10 gange hurtigere save og reload
- ☆ **2 diskurboer:** En standard 6 gange hurtigere plus en **LAZER** turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
- ☆ **LYN-formattering:** 12 sekunder!
- ☆ **Definerede funktionstaster**
- ☆ **Resetast:** Til snyde-pokes o.lign.

Det bedste er prisen:

KUN kr. **448.-**

Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZEMACHINE!



## MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknop (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



**223.-**

## FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekommandoer
- Avanceret screendump på printer
- Dansk manual



Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA!

kr.

**548.-**



## DOLPHIN-DOS

Sætter nyt liv i den sløve 1541.

Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
  - ☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
  - ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ.-filer)
  - ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ.-filer)
  - ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS,
  - ☆ Maskinkodemonitor
  - ☆ Centronics-interface
  - ☆ Udvidet skærmeditor
  - ☆ Quick-formattering
  - ☆ 100% program-kompatibel
- Alt dette og meget mere får du for kun

**885.-**

Hvorfor købe et ulovligt plagiat til kr. 895.- når man kan få den ORIGINALE Dolphin-DOS til kr. 885.-??

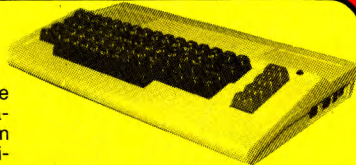
Specialudgave til 1571 fåes også - RING



DANSK MANUAL

## SLIMLINE 64

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruestrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skrue medfølger.



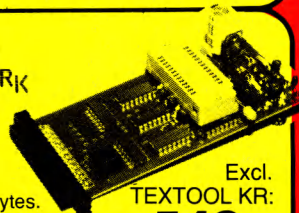
GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Kun kr. **298.-**

## EPROMBRÆNDING ER LET FOR ENHVER MED

- Brænder eprommer op til 64 kbytes
  - Kan lægge programmer op til 248 blokke på modul med autostart!
  - Med lækker, up-to-date software
  - Trinløs valgbær brændetid ned til 7 sek. for 8 kbytes.
- Her er kort sagt den første, heldige kombination af pris, kvalitet og features inden for eprombrændere!

PROMARK 64



Multicard 512 - universelt epromkort, der kan anvendes til eprommer med autostart fra 8 til 64 kbytes. Fra kr. **98.-**

Excl. TEXTTOOL KR: **548.-**  
Incl. TEXTTOOL kr. **648.-**

## DISKETTER 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk..... **68.-**

DSDD 10 stk. .... **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS diskdoblere/10 extra disks og en 100-stks diskettebox.

## DATASETTE

Båndstation til C-64/128. Leveres nu incl. tonehoved-justeringsbånd!

INTROPRIS: kr.

**298.-**



## DISKETTEBOX

Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter

- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler

kun **168.-**



## DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren

**68.-**



## MOTHERBOARD

- ☆ Plads til 3 Cartridges
- ☆ ON/OFF for hvert cartridge
- ☆ Resetknop
- ☆ Sikring
- ☆ Solidt understøttet print

Kun **298.-**



## POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretелефон 02 27 81 00 (her besvares også gerne evt. spørgsmål).

**BMP-DATA**

Postbox 41, DK-3330 Gørlev, Postgiro 1 90 62 59

02 27 81 00

JEG BESTILLER HERMED:

MIN ADRESSE ER:

STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.
STK.	KR.

NAVN:
GADE, NR.:
POST NR.:
BY:
TLF. NR.:

BETALING:

☐ Check vedlagt + porto

☐ Pr. efterkrav + porto og gebyr (kr. 25.-) I ALT tillægges kr. 41.-

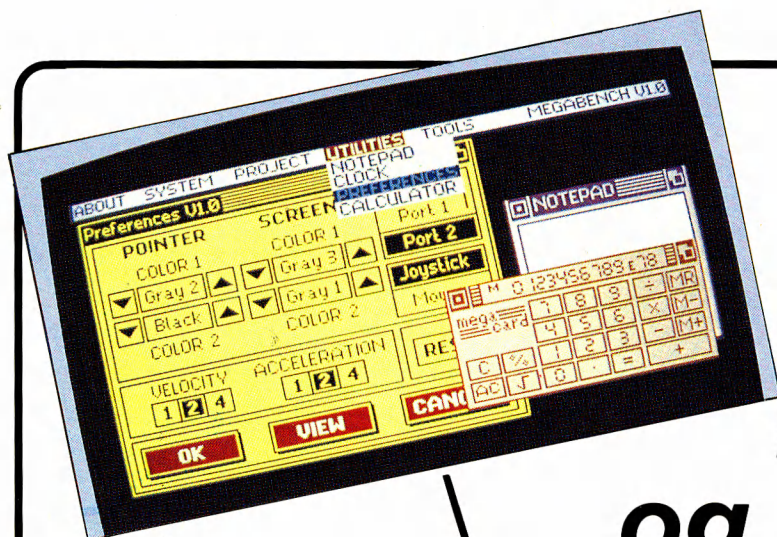
☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

Ønsker du at købe lokalt, henviser vi gerne til nærmeste forhandler - ring!

KLIP UD





# Rul ned for vinduerne på din 64'er og kom til flere kræfter med -

**kr. 595,-**  
incl. moms



## THE FINAL CARTRIDGE III®

### Ægte vinduer og Pull-Down menuer som på en Amiga

Via vinduer og pull-down menuer får du, med mus, joystick eller tastatur, adgang til mere end 60 nye kommandoer og funktioner. Bl.a. forskellige printer-Interfaces, BASIC-tool-kit, notesbog og 2 DISKLOADERS, som er 10 gange hurtigere.

### Højopløsnings-vinduer

som vælges direkte fra en menu-bjælke foroven på skærmen. Der kan åbnes et ubegrænset antal vinduer - på en gang. Vinduerne kan frit flyttes rundt på skærmen, og som standard findes:

### Preference-vindue

til valg af port for mus og joystick, mus- og joystickhastighed, skærmfarver m.m.

### »LCD«-calculator

Indtastning via mus, joystick eller tastatur.

### Notesbog

Nem tekstbehandler med proportionalskrift samt vinduer til

### DIRECTORY-DISK-TAPE-PRINTER

til hurtig, direkte betjening af alle kendte funktioner - og lidt til.

### Freezer

som giver dig mulighed for at fryse - og fortsætte næsten alle C64-programmer, så der kan tages back-up på disk eller tape - automatisk.

### Centronics/Seriell/RS 232 screen-dumps

for komplet A4 udskrivning \* udskrivning af interrupted screens \* farve- og sprite udskrivning samt reverse udskrivning.

### Pull-down menuer

Næsten alle kommandoer og funktioner, som ikke vælges via et vindue, kaldes direkte fra menu-bjælken. Final Cartridge III er udstyret med praktiske funktioner som:

Renumber \* Auto \* Delete \* Old \* Help \* Kill \* Find \* Replace \* Fast format \* Scrolling op/ned \* Low Res screendumps \* Sprite editering og stop/start af listning.

Specialfunktioner som GAMEKILLER - AUTOFIRE - JOYSTICK - PORT BESKYTTER og BACK-UP FUNKTIONER:

Disk til disk - tape til disk - disk til tape. Back-up filer pakkes og kan reloades uden Final Cartridge III. Hastighed: 60K på 15 sek. (disk).

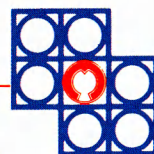
- Dansk brugervejledning  
m/opslagsindeks  
- 12 mdrs. garanti  
- Hot-Line service for slutbrugere

Copyright and registered trademarks  
Riska b.v., Home & Personal Computers  
Wolphaertsbocht 236, 3038 MV Rotterdam  
The Netherlands.

SVERIGE: WACHENGRUPPEN, MÄRSTA - 76021880  
NORGE: DATA-TRONIC, VEVELSTAD - 02867720

**MORCOM**  
**DATA A/S**

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88  
- eller hos en af vore 398 forhandlere rundt omkring i Danmark





# IC RUN

**Tegn abonnement på IC RUN idag og du får helt gratis to fuldprisspil på bånd**

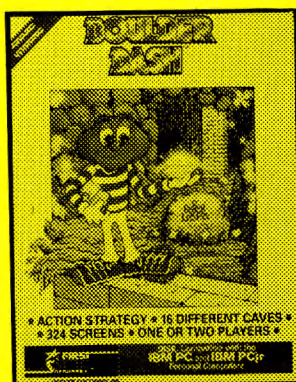
**Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil til Commodore 64: BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer.**

**Ved siden af får du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64-spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.**

★ For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekstbehandlingsprogram, nemlig BWV Tekst 1 til Commodore 64,

**Tegn abonnement og du får endvidere et gratis LIST nummer 1.**

☐ Jeg ønsker 2 års abonnement = 12 numre for 11 numres pris kr. 313, 50 og kan sætte kryds ved 2 abonnementsstilbud og får et gratis LIST nummer 1.



Tilbuddene fremsendes ved betaling

**IC RUN**

**IC GOLD**  
Software

**Jeg ønsker at tegne abonnement på IC RUN, så jeg automatisk får tilsendt bladet portofrit. Pris kr. 171,- incl. moms for 6 blade**

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By \_\_\_\_\_

- ☐ og Jeg ønsker 2 spil tilsendt (bånd)  
☐ Jeg ønsker istedet diskette med BWV Tekst 1 ☐ bånd  
☐ Jeg ønsker istedet Amiga-Gold-disk 25 pgr. incl. VIRUS-killer  
☐ istedet ønsker jeg Ny C-128 disk med ca. 40 pgr. COM-fect

Klip kuponen ud (eller kopi/afskrift) send den i en lukket kuvert til

**IC RUN** • Vejlebrovej 116 2635 Ishøj



# Amiga 500-1000-2000

## TIPS & TRICKS

En samling af høj karat i vejledninger af fremskreden programmering af »Pokes« og andre nyttige rutiner. Overførsel af info fra og til andre regneheders og meget mere. En guldgrube for den der bruger AMIGA.

Med spiralryg og hver bog sin kassette. .... kr. 248,-

## MASKINSPROG

Når der programmeres i maskinsprog på AMIGA, kan der spares meget tid ved anvendelse af de komfortable 68000 maskinkommandoer, sammen med Amiga-Librari rutinerne. De vil opdatere maskinkodeprogrammering på AMIGA, faktisk er legende let.

Af indhold kan bl.a. nævnes:

- 68000 Processor (Kommandoer, Adressering m.v.)
- Amigas opbygning (Memory, DOS, Multitasking.)
- Amiga-DOS (IN/OUT, Diskette & Printer-operationer.)
- Intuition (Screens, Windows, Requester, Pull-Down-Menu, Gadgets.)
- Sound.
- Direkte programmering af hardware.
- Beskrivelse af de vigtigste Assembler (Seka, Profimat.)
- Bogen som ingen seriøs Amigaprogrammer kan undvære.

Incl. spiralryg & i kassette kun ..... kr. 248,-

## C - FOR BEGYNDERE (m. flere)

Kommer du altid sidst ud af startlullet. SÅ SKIFT HEST. Det lynhurtige programmeringssprog C er som skabt til hurtige maskiner — AMIGA —

Bogen »C for begyndere« giver dig hurtigt et godt grundlag for at få »kørekort« til denne hurtige og aggressive programmeringsmetode. Med spiralryg og i kassette ..... Kun kr. 248,-

DOS-CLI ..... 199,-  
Dansk bog om CLI-interface

Amiga Basic ..... 348,-  
550 sider med en komplet gennemgang af samtlige kommandoer. Engelsk

## PC'ere IBM & kompatibel

### PC BEGYNDERBOG FOR VIDEREKOMME

Bogen for hobby-manden og for den der bruger PC-eren på sit arbejde, men gerne vil vide lidt mere om installation af computeren, diskettesystemet, DOS grundkommandoer, disketteformater og kopiering, omgang med disketter og diskettestationen, harddisk i brug, indføring i BASIC, købe programmer, BATCH-filer, brug af EDLIN, brug af AUTOEXECBAT filer, fejlsøgning i BASIC-programmer og meget andet.

Med spiralryg og i kassette ..... kr. 248,-

### PC MASKINSPROG

PC Maskinsprog gør det nemmere for enhver, at komme ind i Assembler programverden, og lave lynhurtige programmer i maskinsprog. Du får bl.a. indsigt i opgaver og baggrunde for Assembler programmering, omgang med Debug, detaljeret liste over Assemblerkommandoer, adresserings-teknik, kommandoer og funktioner i Makro-Assemblere, anvendelse af BIOS og DOS rutiner, beskrivelse af værktøj som Linker og kryds-referencer, forskellen mellem EXE- og COM-filer, integrerede Assembler-rutiner i BASIC, Turbo Pascal og C, overdragelse af parametre og meget mere om maskinsprog på PC. Med spiralryg & i kassette ..... kr. 248,-

### PC FLOPPY & HARDDISK

»Af skade bliver man klog« skulle man mene, men har man først lavet en fejl, kommer der hurtigt flere. PC Floppy & Harddisk bogen hjælper dig med at undgå disse fejl, hvor alt er tabt, og man kan starte helt forfra. PC Floppy & Harddisk hjælper dig med at organisere din harddisk korrekt fra starten. Masser af tips og tricks, værktøj til fejl-finding og løsning og meget mere om din floppy og harddisk. Incl. diskette. Med spiralryg og i kassette. . . kr. 348,-

## C - FOR BEGYNDERE (m. flere)

C er afløseren for Turbo Pascal på alle felter. HASTIGHED, PROGRAMMERINGSFRIHED, BIBLIOTEKER, PROGRAMSTØRRELSE m.v. Med bogen »C for begyndere« kommer du og din PC hurtigt op i omdrejninger. Og husk, der findes kun en C-standard, derfor kan dine programmer hurtigt flyttes fra en maskine til en anden. Med spiralryg og i kassette ..... kun kr. 248,-

## Turbo Basic, ALT OM

Installation  
Menuerne  
Betjening  
De enkelte kommandoer med syntax og parametre  
Programmering  
Grafik  
Seriel port  
Fejlmeldinger & fejl koder  
og meget meget mere

248

SVEND HEGELUND

# PC-/MS-

# DOS

## TEORI OG PRAKSIS

## LÆRE- OG HÅNDBOG

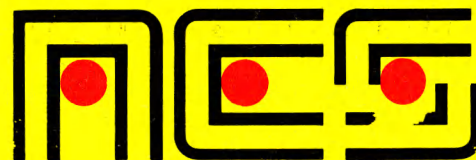
INKLUSIVE VERSION 3.3

# DANSK / NORSK

udgave

Forlag:  , box 105, DK-6950 Ringkøbing

SPECIALFORLAG FOR COMPUTERLITERATUR



NORDIC COMPUTER SOFTWARE  
POSTBOX 105 . DK-6950 RINGKØBING . DANMARK  
TLF. 0045-(0) 7-32 4311 . GIRO 5113288 . KONTORTID: 10.00-16.00

# TURBO-BASIC

## LÆRE- OG HÅNDBOG